

# PRESURA
## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

## GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XI

# GÉNERO Y VIDEOJUEGOS.

Presura alcanza su número 11. El proyecto que dio sus primeros pasos como un receptáculo personas de entradas repartidas por medio internet se consolida con cada número. Cada entrega recibe más visitas y es leída por una cantidad cada vez mayor de personas. Esto es, sin duda, todo un logro, no solo por la continuidad de este proyecto movido únicamente por la pasión de quien conduce esto por los videojuegos, sino también por la capacidad de atracción de talento.

Desde el número 3 Presura está abierta a colaboraciones y ya desde ese número la calidad de las aportaciones brilló con luz propia. De hecho es el elemento que hace continuar y, en definitiva, existir, a la revista. Por ello, y desde aquí, le doy las más sinceras gracias a todos aquellos que han colaborado y colabaron con nosotros.

Este número es buena prueba de ello. Cuatro colaboradores individuales y uno colectivo son la prueba viviente. Todos ellos escribiendo sobre un tema que nos resulta apastionante., el género.

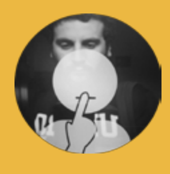


# PRESENTACIÓN

Los estudios sobre género no han hecho más que comenzar a mostrar su importancia dentro de las nuevas tecnologías, y este número que se desarrolla a través de tus ojos es buena prueba de ello.

En él encontraréis desde una interesante comparación entre el personaje de Lara Croft y Samus Aran hasta la cara más amarga de la moneda, la violencia de género, pasando por una serie de cuestiones realmente interesante que irás descubriendo con la lectura.

Sin más os doy las gracias lectores por hacer esto posible y os ruego que, si os ha gustado, lo compartáis. Bienvenidos de nuevo a Presura.




## ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

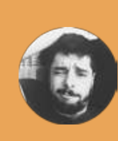
# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

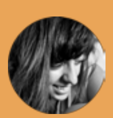
## GÉNERO Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XI

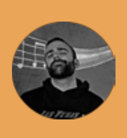
# COLABORADORES.



Jorge González Sánchez, natural de Salamanca, es Arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid, aunque desde 2014 se dedica al desarrollo y crítica de videojuegos. Sus principales líneas de investigación son las teorías queer, de género y feministas aplicadas al desarrollo de la narrativa y ludología en videojuegos. Además, es impulsor de la plataforma Gaymer.es, una comunidad para jugadores LGTB+ de habla hispana, de la cual es presidente.



María Toscano (22 años, Huelva) Graduada en Comunicación Audiovisual y en proceso de guionista. Defensora e investigadora del papel y la representación de la mujer en el plano audiovisual.



Alexander Rodríguez Delgado, País Vasco. Licenciado en Psicología, Máster en Educación Secundaria, activista de Derechos Humanos, educador social y apasionado de los videojuegos. En sus ratos libres lee, investiga y escribe artículos relacionados con la identidad de género, el feminismo y la representación de determinados colectivos en el mundo virtual. "



Andrés Pinto Negreira es programador aficionado. Actualmente está dando sus primeros pasos en el desarrollo de videojuegos con su primer juego. Sus principales intereses son electrónica, la informática y el modelismo.



Gaymer.es es la principal comunidad online para jugadores LGTB+ de habla hispana. Está formada por jóvenes de toda España que trabajan en defensa de las representaciones del colectivo LGTB+ en videojuegos a través de la generación de teoría en torno a perspectivas de género, lgtb+, raciales, etc. aplicadas a videojuegos, y de la creación de un espacio de encuentro y debate donde compartir opiniones y conocer otras personas con intereses similares.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

GONE HOME

# CONTENIDOS:

# JUDITH BUTLER CRISTALIZÓ TODAS LAS LÍNEAS DE PENSAMIENTO EN UNO: LA DESVINCULACIÓN ENTRE GÉNERO Y SEXO.




Los de Gaymer.es estrenamos columna en esta sagrada casa, y no podíamos hacerlo de mejor manera: en el número dedicado a género y videojuegos. Nos ha parecido oportuno aprovechar la inauguración de este espacio para explicar algo que probablemente muchos ya sabéis, pero que ningún otro artículo ha tenido espacio para desarrollar y que, por otro lado, nunca está de más recordar.

Vamos a aclarar algunos puntos relacionados con la dualidad sexo/género, por si a alguien le puede ayudar en la lectura de los textos contenidos en la revista y, por qué no, en su vida cotidiana. Toda esta digresión es un proceso tremendamente largo y complejo cuyo inicio podemos datar (muy a la ligera) en torno a 1949, año de publicación de "El Segundo Sexo" de Simone de Beauvoir, que se convierte rápidamente en uno de los pilares básicos de las teorías feministas de la segunda mitad del Siglo XX. La sociología, la filosofía, la medicina y otros movimientos intelectuales simpatizantes se hacen eco de sus postulados a partir de la década de los 50 en lo que se conoce como estudios de género.

Medio siglo de trabajo incansable después, la filósofa Judith Butler hace cristalizar todas estas líneas de pensamiento en un concepto único: la desvinculación definitiva entre sexo biológico y género entendido como un constructo social. En otras palabras, el sexo de una persona tiene que ver con su genitalidad y sus características físicas, y suele polarizar a los seres sexuados en las categorías macho/hembra (salvo algunas excepciones de lo más interesantes); por otro lado, se define género como el conjunto de convenciones sociales que se aprenden desde el momento en que nacemos a través de instituciones como la familia, el colegio, los medios de comunicación, etc. y que básicamente suponen normas de actuación y apariencia exigibles en base a la asignación de nuestro sexo. En clave de estereotipo, si eres hombre la sociedad te empuja a vestir pantalones y jugar al fútbol, y si eres mujer se te enseña a usar rosa y a cocinar. Por tanto, ser hombre o mujer tal y como lo entendemos hoy en día no es algo inherente a nuestra naturaleza, sino que se aprende a base de vivir en sociedad.

¡Qué abanico tan maravilloso de posibilidades ofrece esta revelación! De repente la masculinidad y la feminidad no son conceptos sagrados ni se rigen por moralidades religiosas o bioéticas. La construcción del género ya no es materia de estudio de la biología ni de la medicina, sino de la sociología, la psicología, la filosofía y, por qué no, la comunicación. Nos encontramos ante un nuevo humanismo que nos vuelve a poner en el centro de nuestra propia existencia, y nos permite elegir la manera en que estamos en el mundo con total autonomía. La construcción de la masculinidad y de la feminidad nos pertenece, y podemos hacer con ella lo que queramos.

Es importante entender el ejercicio de libertad que supone todo esto. Hasta hace unos años, feminidad y masculinidad eran dos compartimentos rígidos y estancos que

## EL VIDEOJUEGO SE SITÚA EN UNA POSICIÓN PRIVILEGIADA PARA EMITIR MENSAJES RELACIONADOS CON EL GÉNERO GRACIAS AL FACTOR DE INTERACTIVIDAD.

limitaban la construcción de la identidad y la personalidad de hombres y mujeres y excluían a todas las personas que no encajaban en sus características hegemónicas. Poco a poco los compartimentos se van abriendo y van dejando espacio para otra diversidad basada en formas de ser no binarias que encuentran comodidad en su propia libertad. Nos movemos hacia un mundo en que nuestra forma de vestir o de relacionarnos con los demás no estará condicionada por conceptos tan primarios como lo que tenemos entre las piernas.

Bien, si el género es entonces algo que nosotros mismos podemos construir, ¿qué herramientas vamos a utilizar para ello? Está claro que en la época en que vivimos, los medios de comunicación de masas son una forma rápida y eficaz para llegar a personas de toda clase de forma globalizada. En este sentido, el videojuego se sitúa con razón en una posición privilegiada con respecto a otros medios como la televisión o el cine, al incluir el factor de interactividad que permite una identificación del usuario más directa con el personaje o avatar, y que genera por tanto un espacio de simulación que posibilita la experimentación con corporeidades e identidades de género dispares a la propia.

Hombres heterosexuales identificándose con la personalidad de Lara Croft, mujeres homosexuales cuidando a Yorda en Ico, hombres bisexuales disfrutando con los sugerentes movimientos de Bayonetta, mujeres transexuales ensoñando con la vida de Peach... Una vez más, y permitidnos enarbolar el arcoíris de la diversidad: ¡Qué abanico tan maravilloso de posibilidades ofrece esta revelación!



# AVANCES

# TACOMA, DE FULLBRIGHT.

Tacoma es un juego de exploración espacial que será lanzado para Xbox One y PC en los primeros compases de 2016. El juego situará al jugador en una plataforma espacial abandonada durante los últimos compases de nuestro siglo. Para realizar una comparación con otro juego ya conocido, tendrá mucho en común con "Gone Home" y muchas diferencias, aunque la referencia vale para hacernos una idea de a que atenernos.

El jugador comenzará la partida justo después del abandono de la estación espacial y será la misión del jugador descubrir que ha pasado y porque ha quedado deshabitada. La trama, como podemos observar, no es realmente original por lo que dependerá de la ambientación y la narrativa que logre destacar el juego entre otros muchos similares.

## UNA ESTACIÓN ESPACIAL ABANDONADA Y UNA INTELIGENCIA ARTIFICAL SERÁN LAS BASES DEL JUEGO.

La mecánica del juego se basará en puzles donde tendrá un peso muy importante la gravedad cero, elemento que será clave durante toda la partida. El enemigo a batir, o al menos el nemésis del jugador, será una inteligencia artificial al modo de HAL, 2001: Una odisea en el espacio, o al modo de GLaDOS, de la saga Portal.

La gran baza de Tacoma, según han especificado sus desarrolladores, será la exploración, en lugar de los desafíos y obstáculos propios de los juegos de puzles. Dentro del campo de la exploración cobrarán una especial importancia la narrativa y la interacción del jugador con el ambiente, acción que permitirá ir descubriendo la historia, al modo de uno de los mejores juegos independientes de 2015, Sunless Sea. Sin duda, Tacoma es un juego que esperamos.



## TACOMA ES UN JUEGO DE EXPLORACIÓN ESPACIAL SIMILAR A GONE HOME.

# SALT AND SANCTUARY, DE SKA-STUDIOS.

Salt and Sanctuary es un juego de de acción RPG en dos dimensiones que mezcla la brutalidad con la influencia de grandes sagas de juegos de acción como Dark Souls o Castlevania.

El juego nos ofrecerá un núcleo narrativo rico y original donde la exploración y la profunda construcción de los personajes serán sus mejores bazas a nivel argumental y será lanzado para PS4 durante los primeros compases de 2016.

El jugador se pondrá en la piel de un marinero que es arrojado a una extraña isla durnate una fuerte tormenta.

Una vez en esta tendrá que descubrir los misterios que se encuentran en la isla mientras se enfrenta a numerosas hordas de enemigos. Sin duda, el elemento de acción será la clave del juego, así como la diversidad, y brutalidad de ataques tanto como la gran cantidad de armas y objetos que los desarrolladores han situado entre los rincones de la isla.

Otra de sus mejores bazas, y sin duda la que más nos ha llamado la atención, es su aspecto gráfico. Este está hecho totalmente a mano a base de dibujos animados y cuenta con más de 316 animaciones diferentes y 3969 escenas diferentes, además de más de 583 piezas de armas, armaduras y objetos.  Sin duda, un juego prometedor para todos aquellos amantes de la acción en dos dimensiones.

## BAYONETTA ES MUCHAS COSAS, PERO NO CABE DUDA DE QUE ES UN PERSONAJE MUY SEXUAL.

BAYONETTA ES MUCHAS COSAS, PERO NO CABE DUDA DE QUE ES UN PERSONAJE MUY SEXUAL.



# ABZÛ, DE GIANT SQUID Y 505 GAMES.

ABZû es un juego de exploración donde el jugador encarnará a un solitario submarinista en un vasto oceano que tendrá que descender hasta lo más profundo de este. Aquí encontrará misteriosas criaturas y antiguos secretos en la búsqueda de su auténtico propósito, misión que nos esconden los desarrolladores del juego, aunque nos han dado una pista con el título del juego, abzû, océano de sabiduria en antiguo sumerio.

ABZÛ es el primer juego de la desarrolladora Giant Squid, un pequeño estudio dirigido por Matt Nava, director artístico de juegos tan conocidos como Journey o Flower. De hecho, no han sido pocos los críticos que han descrito ABZÜ como un Journey marítimo. De hecho

# MUCHOS LO HAN DEFINIDO COMO UN JOURNEY BAJO EL MAR.

Nava, con este juego, desea ir más alla de lo ya visto en sus anteriores juegos e innovar dentro de los apartados de la interacción con el medio jugable y el apartado artístico, aunque no han dado pistas sobre que podría significar esto, aunque probablemente esté relacionado con su narrativa, ligada al medio y a las acciones del jugador.

Aunque ABZÜ contará con una historia, la verdadera clave del juego será la exploración, y la búsqueda de las piezas que, unidas, darán sentido al argumento del mismo.

Sin duda, ABZÜ, por su apartado artístico y el currículum de su creador es un juego a tener en cuenta.



# SAMUS ARAN Y LARA CROFT

## OBJETO Y SUJETO DE LA MISMA MONEDA.

En ocasiones resulta complicado hablar de género sin caer en obviedades o sin repetir postulados que ya han sido más que defendidos y revocados con anterioridad. En concreto, escribir un artículo de género centrado

JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ.

## LARA Y SAMUS HAN CONSEGUIDO HACERSE UN HUECO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.

en Lara Croft y en Samus Aran puede parecer tan básico como citar "La Abadía del Crimen" en un artículo sobre el videojuego español. Sin embargo, los recientes éxitos cosechados por el "reboot" de la saga Tomb Raider, y los rumores sobre un posible Metroid para la nueva generación de consolas de Nintendo en 2016 pueden ser motivo suficiente para justificar esta nueva digresión sobre dos de los personajes más emblemáticos de la historia de los videojuegos.

Con sus similitudes y sus diferencias, Lara y Samus han conseguido hacerse un hueco en un sector del ocio históricamente reservado al público masculino, convirtiéndose a lo largo de los años en sendas franquicias de gran éxito mundialmente reconocidas. Sin embargo, el camino que han recorrido no siempre ha sido fácil. Despiadados caza recompensas y depredadores alienígenas aparte, Croft y Aran han tenido que sortear las inclemencias que su empoderamiento feminista les ha ido granjeando en un mundo hostil para los perfiles no hegemónicos según la heteronorma patriarcal, es decir, las mujeres.

Si bien la figura de la Tomb Raider ha suscitado y suscita aún severas dudas en todos los sectores vinculados al género y a los videojuegos, Samus Aran ha recibido en general mucho mejor trato por parte de la crítica. Dejando de lado que la objetualización sexual de Lara es con diferencia más evidente que la de Samus, los dos personajes guardan numerosas similitudes en cuanto al trato que su condición de representación femenina ha recibido, y podrían ser perfectamente equiparables en muchos as-



# LA HISTORIA HA SIDO INJUSTA CON LARA Y HA ENDIOSADO A SAMUS.

pectos. La Historia ha sido injusta con Lara, y ha endiosado a una Samus que por desgracia también ha sido sexualizada y utilizada como reclamo publicitario de forma muy similar a la arqueóloga británica.

El presente artículo está escrito desde la humilde voluntad de esclarecer estos procesos de sexualización a los que los dos personajes han sido sometidos, así como de equilibrar la balanza ligeramente a favor de Lara y en detrimento de Samus Aran.

La figura de la joven británica protagonista de la saga Tomb Raider ha sido, y lo es a día de hoy, analizada en profundidad en términos feministas y de género, dando lugar a dos corrientes que parecen firme y claramente definidas. Por un lado, Lara Croft opera como mujer dentro de un estereotipo de independencia, intrepidez, agresividad y valentía históricamente reservado a personajes masculinos. En este sentido, puede ser leída como un estandarte de empoderamiento feminista que rompe con los cánones clásicos de masculinidad y permite a una mujer en un momento dado participar de esas características que, por qué no, también pueden ser atribuidas al género femenino. Esto tuvo en su momento un efecto muy positivo en las jugadoras de videojuegos, que por fin podían identificarse con un personaje alejado de los manidos estereotipos de damisela en apuros, mujer objeto o mujer recompensa que predominaban en el momento del lanzamiento del primer título de la saga –y aún hoy en día.

# ¿SE IDENTIFICABAN LAS MUJERES CON ESTOS MODELOS FEMENINOS?

Sin embargo, ¿les resultaba fácil a estas jugadoras reconocerse en esa mujer que afrontaba sus problemas a golpe de pistola, y que era capaz de realizar triples saltos mortales sin despeinarse? Probablemente no mucho más que identificarse con una princesa secuestrada por una tortuga. En concreto, les resultaría igual de difícil de lo que le resulta a un hombre identificarse con el susodicho estereotipo. Lo que en su día pudo ser concebido como un ejercicio de igualdad, que equiparaba las características físicas y psicológicas de un hombre a las de una mujer, era en verdad una simplificación de la feminidad entendida desde un prisma puramente masculino. La primera Lara Croft no es un personaje femenino concebido como tal, sino que se trata en realidad de un estereotipo masculino con una skin de mujer. De hecho, ni siquiera fue diseñado por una mujer.



Los primeros bocetos para Tomb Raider, de mano del diseñador Toby Gard, incluían a un hombre como único protagonista. En una estrategia de última hora para diferenciar la saga de la franquicia Indiana Jones, de gran éxito en aquel momento, se decidió sustituir

# EL PERSONAJE DE LARA CROFT SUFRIÓ UN LARGO PROCESO DE CREACIÓN HASTA DAR CON LA DEFINITIVA.

dicho protagonista por una sanguinaria marine latinoamericana, de nombre Laura Cruz. Un posterior lavado racial sugerido por parte de Eidos Interactive, empresa con sede en Reino Unido y responsable de Core Design, que al parecer buscaba un nombre y personalidad más afines al público británico, tuvo como resultado a la Lara Croft que conocemos hoy en día. En cualquier caso, lo que parece evidente es que ese postulado de Lara como personaje masculino con "skin" femenina no es una mera interpretación personal, sino el resultado de un accidentado proceso de diseño (Burns, 2015).

Rompiendo una lanza a favor de Lara, hay que detenerse brevemente a hablar de la deconstrucción que el personaje ha sufrido a raíz del reboot de 2013 homónimo a la primera entrega de 1996. Desde un punto de vista más acorde a nuestros tiempos, Lara ha ganado en riqueza y en profundidad, y se ha optado por mostrar su cara más humana a través de un proceso psicológico que la hace pasar por diferentes fases –miedo, necesidad, aprendizaje, venganza- antes de constituirse como la heroína que hoy en día conocemos (Ugarte y García, 2015).

La otra gran corriente de críticas que ha recibido la franquicia ha tenido que ver con la utilización del cuerpo femenino como objeto de deseo, es decir, con la objetualización de Lara. No tiene sentido detenerse mucho en esta cuestión porque resulta más que evidente, y porque en general la utilización del cuerpo

## LA PRINCIPAL CRÍTICA SIEMPRE HA SIDO LA OBJETUALIZACIÓN DE LARA.



## EN LAS ÚLTIMAS ENTREGAS LARA HA GANADO EN RIQUEZA Y PROFUNDIDAD.

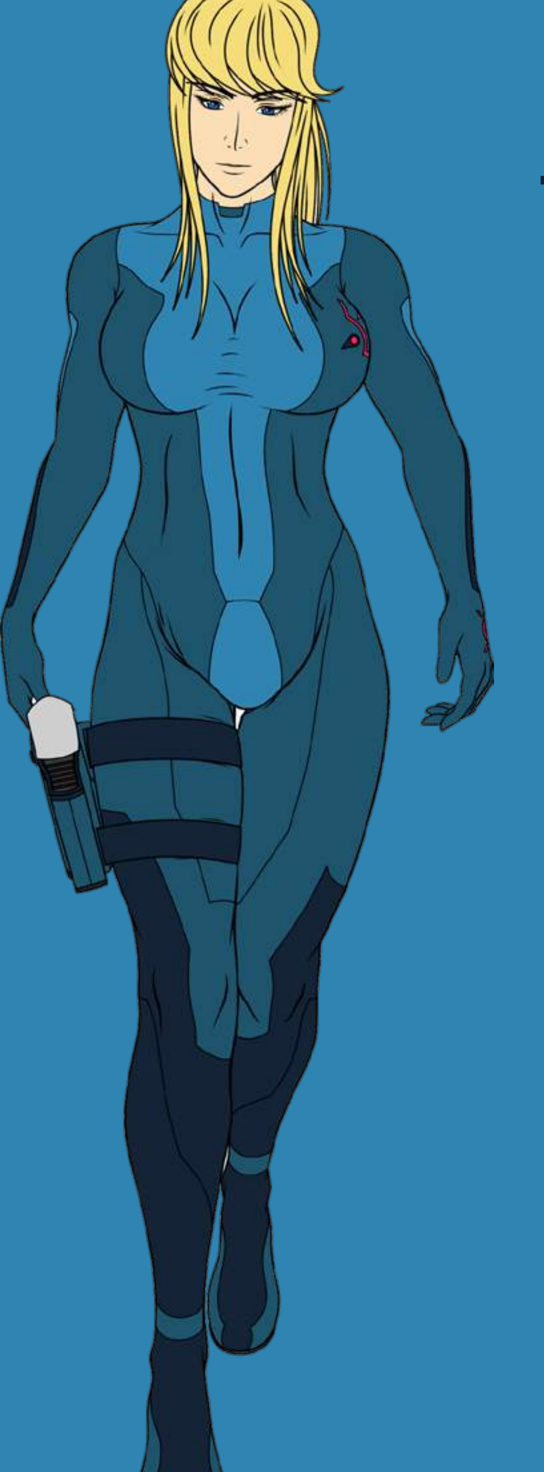
# TOMB RAIDER

## SUPUSO UN PROFUNDO CAMBIO EN LA ELECCIÓN DEL PERSONAJE FEMENINO.

femenino en los videojuegos es un tema sobre el que ya han corrido ríos de tinta. Hay sin embargo un fenómeno en torno a Lara Croft y el "genderbend"–o utilización de un avatar de género distinto al del jugador- que merece la pena resaltar. Según apunta la teórica Helen Kennedy (2012), el lanzamiento del primer videojuego Tomb Raider en 1996 supone un profundo cambio en la significación de la elección del personaje femenino por parte de jugadores masculinos. Hasta ese momento, estos jugadores habían manejado avatares femeninos sobre todo en juegos de tipo "Beat'em Up", que comúnmente se jugaban en salones recreativos en los que el videojuego estaba integrado en un eminente ámbito social. El jugador podía manejar un personaje femenino y no ver comprometida su identidad masculina, puesto que sus compañeros de juego compartían espacio físico con él (MacCallum-Stewart, 2008). Los entornos virtuales multijugador tal y como los conocemos ahora no eran posibles a nivel técnico, pero para Helen Kennedy, jugar a solas con Lara Croft suponía ya un deliberado acto transgénero con gran impacto en la construcción de la identidad de género del usuario. Tomb Raider es uno de los primeros juegos en que el jugador masculino se enfrentó al control de una identidad femenina y a sus consecuencias psicológicas en relación con la empatía y el entendimiento del otro. El hecho de que, como se ha dicho antes, Lara sea un personaje arquetípicamente masculino atrapado en un cuerpo femenino facilita la identificación del jugador varón con ella.

Sin embargo, mientras este proceso operaba a nivel subconsciente en la psique colectiva de los jugadores, otro proceso más perverso estaba teniendo lugar de forma consciente en la mente de muchos otros, según la teórica estadounidense Sandy

## JUGAR A SOLAS CON LARA CROFT SUPONÍA UN DELIBERADO ACTO TRANSGÉNERO.



# TOMB RAIDER ACUÑÓ EL TÉRMINO "SÍNDROME DE LARA CROFT"

# SAMUS ARAN ES UN CASO MÁS LAUREADO EN CUANTO A REPRESENTACIÓN FEMENINA EN VIDEOJUEGOS.

Stone (1995). Para ella, el fenómeno del "genderbend" masculino es una respuesta a impulsos primarios que tienen que ver con la dominación del cuerpo femenino. El término "síndrome de Lara Croft" fue acuñado para definir la fascinación que experimentan algunos hombres al ser capaces de observar, y sobre todo de dominar, un cuerpo femenino que es a la vez sensual y mortífero. Para estos hombres, el control de un avatar femenino (generalmente hipersexualizado) podría ser entendido como un ejercicio de poder sobre entidades femeninas que no podría darse de la misma forma en la vida real (Yee, 2004). El cambio de percepción que esta teoría aporta es que la satisfacción derivada de la utilización de Lara Croft como avatar no reside ya en el deseo sexual del jugador, sino en la capacidad de dominación y sumisión de un cuerpo femenino.

En cualquier caso, sea o no todo esto verdad, es indiscutible que Lara sentó un precedente en el lugar que las mujeres ocupaban en los videojuegos. Si bien es verdad que estaba tan hipersexualizada como la que más, y que su cuerpo ha funcionado durante años como reclamo de márquetin a nivel transmedia –videojuegos, películas, muñecas, modelos promocionales, etc.-, la intrépida arqueóloga introduce la novedad de que las mujeres también pueden ser atrevidas, valientes y, sobre todo, autosuficientes. Si la forma en que lo hace es la correcta debe ser revelado con un tamiz más fino.

La otra figura objeto de este artículo, Samus Aran es, como ya se ha dicho, un caso más laureado en cuanto a representación femenina en videojuegos. Para muchas mujeres, Samus representa todos esos valores que también encontramos en Lara –valentía, autosuficiencia, fortaleza física, etc.- pero sin ser víctima de una excesiva exhibición y/o objetualización de su cuerpo. Sin embargo, el cuerpo y la identidad de Samus también fueron utilizados como reclamo publicitario, si cabe de forma más sutil pero al mismo tiempo más relevante y profunda.

La primera y más evidente disputa de género a la que Samus es sometida es el conocido engaño por parte de los desarrolladores, que hacen creer durante toda la primera entrega de la sala Metroid que el personaje que manejamos es de género masculino. Más aún, se percibe durante todo el juego un esfuerzo por no definir el género del avatar, para dejar operar a las mentes llenas de estereotipos y prejuicios de los usuarios que automáticamente asocian las animosas aventuras de Samus como algo propio del género masculino. Solamente al final de esta primera entrega, el traje espacial se abre para revelar el cuerpo de una mujer, generando sorpresa y desconcierto en un jugador que había dado por sentado el sexo de su avatar, y había errado.



## EL DESCONCIERTO ANTE EL GÉNERO DE SAMUS FUE UNA SORPRESA PARA MUCHOS.

En un primer nivel de análisis, este primer desconcierto en torno al género de Samus pudo haber tenido un efecto positivo en gran parte de jugadores y jugadores, que de pronto se vieron obligados a enfrentarse a sus propios prejuicios y a preguntarse el porqué de la asignación inconsciente de género a la que habían sometido al personaje. Por otro lado, las leyendas en torno a esta decisión de diseño por parte de Hiroji Kiyotake –diseñador de personajes del grupo R&D1 de Nintendo- no dejan muy claro si el éxito de la feminidad de Samus fue buscado o si, por el contrario, responde a otros motivos que pondrían en entredicho su efectividad como estandarte de empoderamiento femenino.

En concreto, Yoshio Sakamoto ha explicado en varias ocasiones que el personaje de Samus Aran fue pensado como masculino hasta bien avanzado el diseño del mismo. En los últimos estadios de desarrollo de Metroid (1986), uno de los empleados del equipo de Nintendo sugirió en tono jocoso la posibilidad de que Samus fuera una mujer para sorprender así al jugador al final del juego (Ashcraft, 2010). La idea caló hondo en Nintendo, que se decidió a llevarla a cabo no desde un punto de vista relacionado con el diseño, sino más bien con el márquetin, pensando que esa sorpresa final conseguiría activar el boca a boca y disparar

## EL DISEÑO DE SAMUS TIENE MÁS RELACIÓN CON EL MARQUETÍN QUE CON EL DISEÑO.

# SAMUS ARAN

una campaña publicitaria viral, espontánea y gratuita por parte de los propios compradores. El proceso, como vemos, es fácilmente asimilable a la creación de Lara Croft por parte de Core Design, solo que tuvo lugar diez años antes.

Una vez tomada la decisión de feminizar a Samus, las compañías responsables del desarrollo de juegos posteriores (Retro Studios o la propia R&D1) han tratado de ofrecernos lo que ellos han entendido como visiones más cercanas a su condición de mujer. Es interesante ver cómo algunos críticos han encontrado paralelismos entre la evolución del personaje de Samus y el de Ellen Ripley de la saga Alien. Que Metroid toma el imaginario de Ridley Scott como referencia en incontables momentos de los videojuegos y, sobre todo, del manga, resulta evidente si pensamos en que ambas historias sitúan a sendas mujeres heroicas como centro de una lucha contra una raza alienígena mortífera. En las últimas entregas de Metroid, Samus se ve obligada a fusionar su ADN con el de la especie alienígena enemiga para asegurar su supervivencia; algo similar a lo que le sucede a la teniente Ripley en Alien Resurrection (1997). Más aún, el homenaje por parte de Nintendo llega a explicitarse cuando el archienemigo de Samus, una especie de dragón espacial inmortal, es bautizado como Ridley en honor al creador de Alien (Thomas, 2011).

## GUARDA UN GRAN PARALELISMO CON ELLEN RIPLEY, DE ALIEN.

## LA CONSTRUCCIÓN DE LA FEMINIDAD ES MUY SIMILAR EN ALIEN Y METROID.

Sin embargo, lo interesante del paralelismo entre Samus y el personaje interpretado por Sigourney Weaver es la forma en que ambas franquicias han afrontado la construcción de sus feminidades. Partiendo ambas de una base en que el personaje femenino aparecía completamente privado de sentimientos, y concentrado únicamente en su supervivencia y la de su especie, rápidamente consiguen mostrar un rostro más emocional y sensible, en general relacionado con la maternidad y la familia.

## SAMUS Y ELLEN COMPARTEN GRANDES SIMILITUDES.

A lo largo de la segunda entrega, Aliens (1986), Ellen Ripley compromete su propia supervivencia al establecer una especie de vinculación amorosa con otro de los pasajeros de la nave, el cabo Hicks, y al hacerse cargo de una niña indefensa a la que tiene que salvar en la escena final de garras de la reina alien, pudiendo haber escapado sin poner en riesgo su vida.

Al final de la segunda entrega de Metroid para Gameboy (1991), Samus también decide hacerse cargo de un bebé metroid, lo que también podría suponer una amenaza para ella. Sin embargo, la llamada de la maternidad de esta recién estrenada fémina le hace imposible abandonar al pequeño alienígena, que se



# SAMUS

## EN METROID: M APARECE ERRONEAMENTE FEMINIZADA.

convertirá en pieza clave de juegos posteriores como Super Metroid (1994) y Metroid: M (2010). En éste último, considerado por muchos el peor título de la saga, se apuesta por una Samus completamente alienada por una errónea feminización que la lleva, entre otras cosas, a escribir un diario que sirve como herramienta para comunicar sus sentimientos y emociones al jugador. Metroid: M es, con mucho, el juego en el que Samus se aleja más de la personalidad a la que nos tiene acostumbrados, en pos de una feminización arquetípica basada en su sexualidad, en sentimientos de debilidad y vulnerabilidad y, sobre todo, en su maternidad.

Pese a ser el título de 2010 el que más exhibe el cuerpo de Samus, mediante largos planos que focalizan en sus atributos femeninos, el historial de objetualización de su cuerpo es largo y a veces difícil de interpretar. Una de los antecedentes más claros es la propia revelación del sexo de Samus al final de Metroid (1986) de la que hemos venido hablando. En un acercamiento ludológico, el hecho de que el descubrimiento de la identidad de Samus se produzca al final del juego lo convierte en una especie de recompensa por la habilidad demostrada durante el mismo. En cierta medida, esto aleja a Samus del arquetipo de mujer autosuficiente y lo acerca al de damisela en apuros –como las clásicas Peach y Zelda, cuya liberación no genera complacencia por el propio personaje liberado, sino satisfacción por haber sido capaces de superar un reto propuesto por una entidad superior.



Por si no fuera suficiente, la versión americana del videojuego introdujo una nueva característica jugable que explicitaba aún más esta condición de Samus como recompensa.

## EN METROID: M SAMUS SE ACERCA A LA DAMISELA EN APUROS.



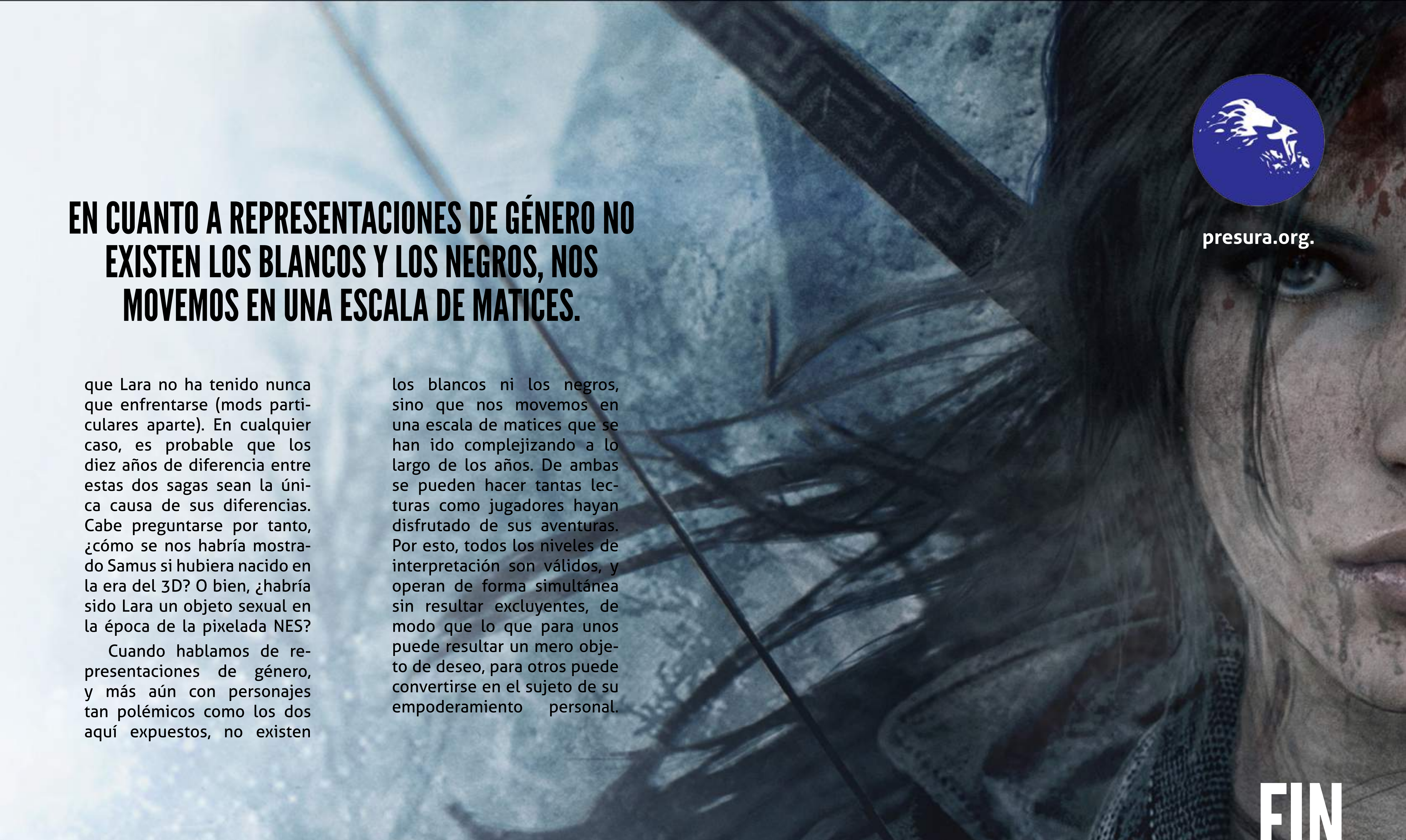
# LA ELIMINACIÓN DE CAPAS DEL TRAJE DE SAMUS SE INCORPORÓ COMO RECOMPENSA.



La versión japonesa utilizaba como soporte un cartucho que era capaz de almacenar partidas guardadas; la americana, sin embargo, no consiguió tal privilegio: le fue arrebatado por el The Legend of Zelda original (1986). En cambio, utilizaba un engorroso sistema de contraseñas que permitía al jugador acceder a diferentes puntos del mapeado y en diferentes condiciones de salud/armamento (Thomas, 2011). Este sistema permitió implementar modos de juego nuevos que se activaban al terminar el modo aventura original a través de nuevas contraseñas, y que no introducían novedad alguna al margen de la eliminación de capas del traje espacial en función del tiempo empleado en superar el juego. El nivel máximo de recompensa en este sentido ofrecía la posibilidad de jugar con Samus cubierta únicamente por un sucinto bikini rojo (Myers, 2015).

Probablemente, las posibilidades técnicas de la época y el soporte en que los primeros Metroid en dos dimensiones fueron lanzados no permitían una exhibición del cuerpo de Samus tan explícita como lo fue la de Lara Croft. Con todo, la interpretación simbólica y ludológica de esta exhibición tiene implicaciones más graves en el caso de la soldado espacial. La utilización del desvelamiento de su sexo como reclamo publicitario, así como la objetualización de su desnudez en forma de recompensa al jugador son procesos a los

# EL DESVELAMIENTO DE SU SEXO SE UTILIZÓ COMO RECLAMO.




## EN CUANTO A REPRESENTACIONES DE GÉNERO NO EXISTEN LOS BLANCOS Y LOS NEGROS, NOS MOVEMOS EN UNA ESCALA DE MATICES.

que Lara no ha tenido nunca que enfrentarse (mods particulares aparte). En cualquier caso, es probable que los diez años de diferencia entre estas dos sagas sean la única causa de sus diferencias. Cabe preguntarse por tanto, ¿cómo se nos habría mostrado Samus si hubiera nacido en la era del 3D? O bien, ¿habría sido Lara un objeto sexual en la época de la pixelada NES?

Cuando hablamos de representaciones de género, y más aún con personajes tan polémicos como los dos aquí expuestos, no existen los blancos ni los negros, sino que nos movemos en una escala de matices que se han ido complejizando a lo largo de los años. De ambas se pueden hacer tantas lecturas como jugadores hayan disfrutado de sus aventuras. Por esto, todos los niveles de interpretación son válidos, y operan de forma simultánea sin resultar excluyentes, de modo que lo que para unos puede resultar un mero objeto de deseo, para otros puede convertirse en el sujeto de su empoderamiento personal.

FIN



# PECHOS FUERA.

## ¿EMPODERARSE O DESNUDARSE? MIS PÍXELES, MIS DERECHOS.

A pesar de que los videojuegos son un mundo predominantemente masculino, cada vez encontramos más mujeres dentro de los mismos. Esta inclusión no es algo que haya ocurrido los últimos meses o años; si echa-

ALEXANDER RODRÍGUEZ DELGADO.

## LA LISTA DE MUJERES PROTAGONISTAS EN LOS VIDEOJUEGOS CRECE CON LOS AÑOS.

mos la vista atrás podemos encontrar muchas caras famosas como Lara Croft, Peach, Sonya Blade, Kitana, etc., la lista crece cada año y esto es algo bueno por la diversidad que aportan personajes tan diferentes. Pero además de encontrar novedosos e interesantes personajes femeninos, el número de mujeres detrás de un mando también va aumentando. En un estudio realizado por "Entertainment Software Association" se descubrió que las mujeres mayores de 18 años componían el 36% de toda la población de videojugadores (Romano, 2014). Resultados similares se encontraron en otro estudio más reciente realizado por el Centro de Investigaciones Pew (Think tank Estadounidense que brinda información sobre problemáticas, actitudes, tendencias y demografía), que aseguraba que los porcentajes de hombres y mujeres que juegan a videojuegos están muy igualados actualmente (Duggan, 2015).

Los datos apoyan la idea de una industria en la que las mujeres tienen cada vez más protagonismo y mucho más que decir. Viendo estos datos cualquier persona podría esperar que lo lógico es que la representación femenina fuese similar a la masculina, pero el hecho de que más mujeres jueguen a videojuegos no cambia la idea de que la industria se dirige principalmente al público masculino. Según un estudio realizado recientemente y que se centra en las portadas de los videojuegos que consumimos, podemos observar que en la gran mayoría aparecen sólo hombres (aproximadamente el 42%); en cambio, sólo en el 7% de las portadas aparecen mujeres (Near, 2012).



# TODO EL PROCESO DE MÁRKETING SE SIGUE DIRIGIENDO A HOMBRES HETEROSEXUALES.

Por lo tanto, a pesar de que cada vez más mujeres juegan a videojuegos, todo el proceso de marketing se sigue dirigiendo a los hombres heterosexuales. He creído conveniente especificar la sexualidad del público al que se dirige porque cuando una mujer aparece en una portada, habitualmente (un 61% de las veces según el estudio de Near) lo hace hipersexualizada, y esto no es algo casual. El sexo también vende.

¿Pero qué quiere decir hipersexualizar? Hoy en día los términos se confunden y en general, cuando se habla de sexualización, realmente se habla de objetificación sexual o cosificación. Sexualizar es simplemente dotar de características sexuales a algo o alguien; por lo tanto, hablar de hipersexualización es hablar de una exageración de las características sexuales de un personaje. En la vida real la sexualización per se no tiene que ser algo negativo siempre y cuando sea algo que la persona decide libremente y quede claro que

# EL VERDADERO PROBLEMA ES LA COSIFICACIÓN SEXUAL.

toda persona es mucho más que un cuerpo. El problema es la cosificacion sexual. La cosificación sexual ("sexual objectification") ocurre cuando separamos los atributos sexuales y el aspecto físico del resto de la personalidad o características que componen la identidad de esa persona. Es un fenómeno que se da tanto en hombres como en mujeres, pero las mujeres y las niñas son las que más lo han sufrido y lo sufren hoy en día (Zurbriggen et al, 2007). De hecho la auto-cosificación sexual está relacionada con dificultades para la concentración, desórdenes alimenticios y depresión (Weber y Brown, 2002; Ward 2004).

Prácticamente la gran mayoría de personajes femeninos se crean con el objetivo de agradar físicamente; son mujeres que siguen los cánones de belleza con una ausencia preocupante de defectos físicos. Por supuesto que existen personajes femeninos con diferentes cuerpos, pero no es algo común en el mundo de los videojuegos. Los personajes masculinos también se crean con el mismo objetivo, pero a la hora de la verdad, cuando comparamos personajes femeninos y masculinos, encontramos diferencias muy evidentes. Cuando un hombre empuña un arma su musculatura cambia de tal manera que demuestra fuerza; cuando una mujer empuña un arma su cuerpo cambia de tal manera que demuestra "sex appeal" o simplemente, muestra su cuerpo. Mismo ejercicio, mismas armas, diferentes cuerpos y diferente tratamiento.

Para que el ejemplo quede claro utilizaré dos personajes icónicos, Lighting y Cloud ¿Qué diferencias se puede encontrar entre ambos? El arma elegida por ella es un sable que se transforma en pistola, un arma ligera para golpes rápidos y letales. El arma elegida por Cloud es una espada sobredimensionada que el protagonista utiliza para dar estocadas rápidas y letales. Entiendo que Lighting sea rápida porque lleva menos peso, pero Cloud es igual de rápido llevando una espada enorme. ¿Coincidencia?, ¿es una coincidencia entonces que Cloud lleve mucha más ropa que Lighting? No, Lighting es una mujer y como mujer que se abre camino en el mundo de los videojuegos cumple con

# STREET FIGHTER

**MUESTRA PERSONAJES FEMENINOS HOMOGÉNEOS, TANTO ÉTNICA COMO SEXUALMENTE.**

los cánones establecidos para los personajes femeninos: ser visualmente atractiva y mostrar algo de su cuerpo. Al final no es una cosificación porque la personalidad se mantiene y el personaje tiene mucho que aportar además de su físico, pero realmente la idea principal detrás de todo esto es siempre la misma: las mujeres en los videojuegos deben parecernos siempre atractivas.

Miremos Dead or Alive, King of Fighters, WOW, Tekken, Tera Online... la mayoría de las mujeres aparecen hipersexualizadas y es muy complicado encontrar cuerpos femeninos que no sigan el mismo patrón. Cojamos un juego como Street Fighter y analicemos todas las mujeres por su físico. En primer lugar y lo más alarmante desde un punto de vista inclusivo: apenas hay diversidad racial. Chun-Li no parece china, Sakura apenas parece japonesa y Elena no parece sudafricana... el juego impone un modelo hegemónico de belleza femenina. Lo segundo que llama la atención es que todos los cuerpos son físicamente perfectos y en muchas ocasiones similares. Hablamos de un juego de peleas, es algo que se puede esperar, ¿no? Bien, entonces ¿por qué existen personajes como Birdie, Rufus, Hakan, E-Honda, Hugo o Dhalsim? Todos ellos hombres diversos, todos ellos alejados de los cánones de belleza establecidos.

Durante años las mujeres que aparecían en los videojuegos lo hacían completamente cosificadas, desprovistas de personalidad, motivaciones, carácter, etc., prácticamente se podían clasificar en tres categorías relacionadas con su rol dentro del juego: protagonistas, damiselas en apuros y villanas. Sólo las protagonistas y villanas disfrutaban de un rol más empoderado y desgraciadamente la mayoría de los personajes femeninos eran damiselas en apuros, personajes que servían como

**DURANTE AÑOS LAS MUJERES QUE APARECÍAN EN LOS VIDEOJUEGOS APARECÍAN TOTALMENTE COSIFICADAS.**

# INCLUSO CUANDO LAS PROTAGONISTAS SON MUJERES EMPODERADAS ACABAN COSIFICADAS.

motivación para el protagonista del videojuego, eran un trofeo.

Pero incluso cuando las protagonistas son mujeres empoderadas acaban cosificadas. Mucho se ha hablado sobre Samus como adalid de la causa feminista y de la comunidad de jugadoras, pero muy poca gente olvida que Samus acababa en bikini si el jugador o la jugadora era lo suficientemente hábil. Tal vez mucha gente no lo vea así, pero teniendo en cuenta que Nintendo, hasta hace muy poco, no se ha esforzado en dotar a Samus de algo parecido a una personalidad, tal vez estemos hablando de uno de los primeros casos de cosificación sexual de una protagonista en el mundo de los videojuegos. Mientras tanto, personajes como Lara Croft recibían críticas por su aspecto físico.

## AUNQUE HOY EN DÍA CONTAMOS CON PERSONAJES NOVEDOSOS COMO BAYONETTA.

Hoy en día contamos con ejemplos novedosos, personajes empoderados pero muy sexualizados que aportan y generan debates interesantes. Cojamos como ejemplo a Bayonetta, la bruja más famosa de la compañía nipona PlantinumGames. Bayonetta es muchas cosas, pero no cabe duda de que es un personaje muy sexual. Además de mostrar un abanico de ataques mágicos y coreografías de batalla fabulosas, Bayonetta posa de manera muy sugerente y puede desnudarse sin tapujos a la hora de ejecutar ataques poderosos. Ella es consciente de su cuerpo y le gusta enseñarlo; esto es algo muy positivo porque todo esto se integra dentro de su personalidad y su actitud independiente. Cuando Bayonetta se desnuda, sus enemigos tiemblan y ella disfruta. Se puede ver a Bayonetta como algo más que un cuerpo bonito; su hipersexualización no es sinónimo de cosificación.

Pero este tipo de personajes que pueden parecer positivos, generan opiniones negativas también. En este aspecto, el




## BAYONETTA ES MUCHAS COSAS, PERO NO CABE DUDA DE QUE ES UN PERSONAJE MUY SEXUAL.

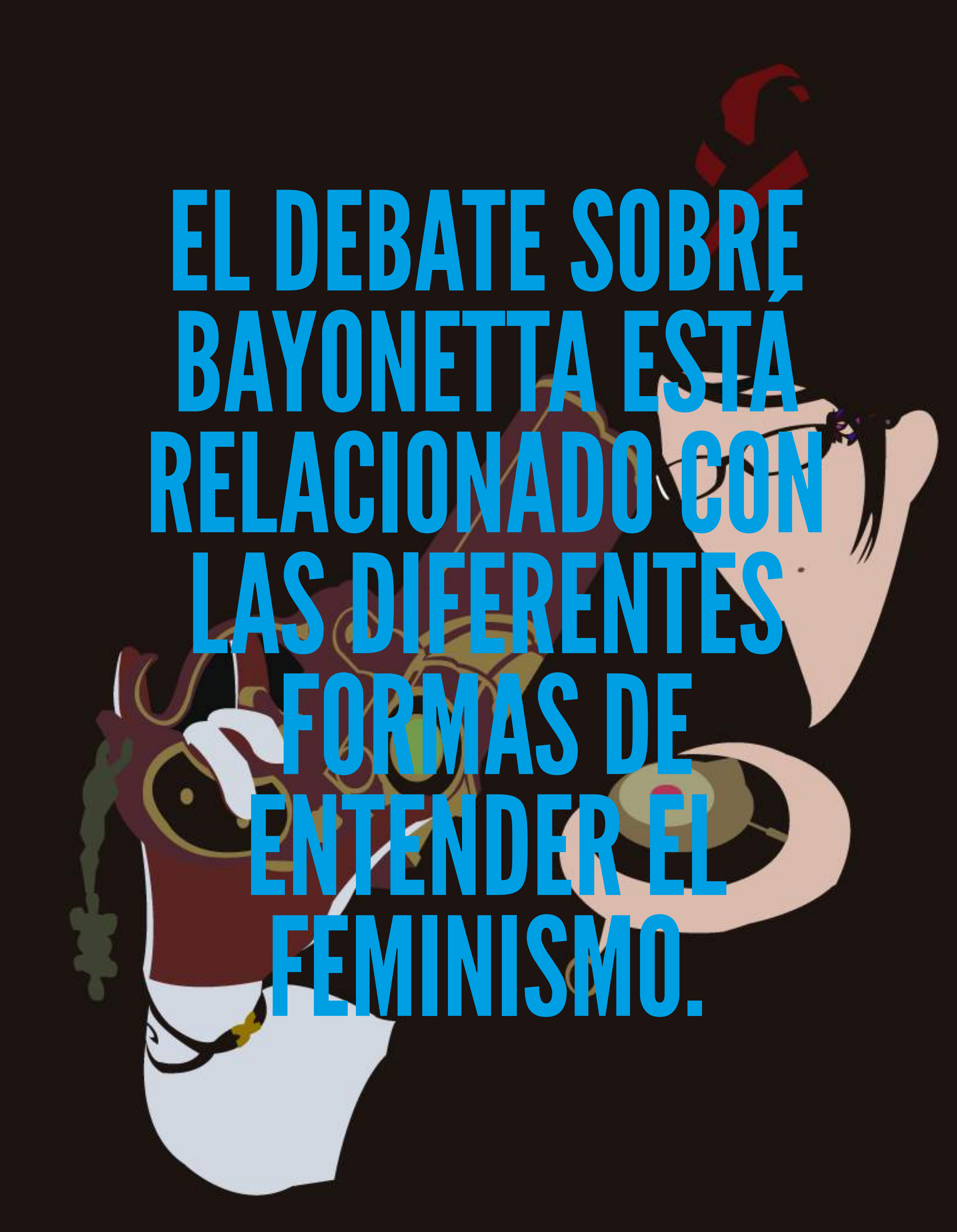
## LOS PERSONAJES COMO BAYONETTA GENERAN OPINIONES NEGATIVAS.

debate sobre Bayonetta está relacionado con diferentes maneras de entender el feminismo que existe hoy en día. Veamos qué podrían opinar las mujeres de diferentes épocas en base a la ola del feminismo a la que pertenecen.

La primera ola del feminismo empezó con la Convención de Seneca Falls en 1848, el objetivo principal de esta ola era acabar con las barreras legales y conseguir la igualdad entre hombres y mujeres (Ruth, 2001). Para alguien de la primera ola, bastaría que Bayonetta estuviese en un juego para ser un avance social.

La segunda ola del feminismo siguió la lucha empezada por la primera ola y reivindicó la igualdad de facto. Para alguien de la segunda ola Bayonetta no debería tener que mostrar su cuerpo para aparecer en un videojuego, por lo tanto es más una victoria agridulce que otra cosa.

La tercera ola reivindica que existen diferentes maneras de ser mujer, no hay un único modelo basado en una cultura hegemónica (Tong, 2009). Acepta también que vivir dentro de una sociedad patriarcal trae consecuencias y genera identidades complejas, por lo tanto, es importante que cada una defienda su pluralidad y abrace sus contradicciones (Jacobs, 2001). Si tenemos en cuenta que Bayonetta es un personaje creado por una mujer y que abraza su identidad sin estar supedita-



## EL DEBATE SOBRE BAYONETTA ESTÁ RELACIONADO CON LAS DIFERENTES FORMAS DE ENTENDER EL FEMINISMO.

da a otros hombres, podemos hablar de un personaje empoderado y activo sexualmente.

Y es bueno ser una persona sexualmente activa, sobre todo si además eres Bayonetta. Pero a veces, mostrar nuestros atributos sexuales genera rechazo en la sociedad, que se lo digan a las activistas del grupo Femen. Esta actitud paternalista ante el desnudo y el activismo de esta índole evidencia que hemos sido expropiados y expropiadas de nuestros cuerpos (Gimeno, 2013), es como si años de lucha por la liberación sexual no hubiesen servido para avanzar nada. Bayonetta no es mejor o peor que otros personajes como Cassandra o Aveline de Dragon Age, todas son mujeres poderosas e independientes y cada una expresa su sexualidad (o no) de una manera diferente al resto.

Pero, ¿cómo afecta la hipersexualización en las jugadoras? Muchas mujeres se quejan de que sus personajes no parecen reales, que tienen cuerpos imposibles, etc., ¿se traduce esto en algo? En un reciente estudio en el que varias personas tenían la oportunidad de jugar a videojuegos con personajes femeninos físicamente muy diferentes, se descubrió que aquellas mujeres que controlaban personajes muy sexualizados desarrollaban una imagen más negativa sobre sus capacidades (Behm-Morawitz, E. y Mastro, D, 2009). Los resultados que mostraron los hombres sometidos al mismo experimento fueron distintos ya que no se encontraron diferencias significativas entre ellos cuando jugaron con personajes sexualizados y no-sexualizados. Por lo tanto, es posible que la cosificación sexual afecte más a la autoestima de las mujeres que a los hombres y tal vez por esa razón los hombres pueden llegar a ser menos críticos a la hora de ver un personaje hipersexualizado (Brenick, 2007) o que muchas veces les cueste reaccionar ante palabras que cosifiquen o hipersexualicen a las mujeres (Yao et al 2010).

Muy posiblemente se deba a que las mujeres sienten más cercanía hacia personajes femeninos y que de alguna manera, tal vez de manera inconsciente, sientan deseos de

## CASSANDRA DE DRAGON AGE, ES UN PERSONAJE FEMENINO PODEROSO E INDEPENDIENTE.

# ¿CÓMO AFECTA LA HIPERSEXUALIZACIÓN EN LAS JUGADORAS?

## MUCHAS MUJERES SE QUEJAN DE QUE SUS PERSONAJES NO PARECEN REALES.



## SI JUGAR CON UN PERSONAJE FEMENINO DETERMINA QUE LA PERSONA QUE LO CONTROLA NO SE SIENTE BIEN CON SU CUERPO, ES MOMENTO DE REFLEXJONAR.

No cabe duda de que es importante sentirse identificados o identificadas con los personajes que controlamos; tal vez no sea prioritario para algunas personas, pero añade algo a nuestra experiencia. Si jugar con un personaje determinado hace que la persona que lo controla no se sienta bien con su cuerpo, o dificulta esa identificación, puede que sea el momento de reflexionar.

¿Reflexionar sobre qué? Sobre las exigencias que existen a la hora de crear un personaje femenino. Sobre la carencia de diversidad física y muchas veces racial que existe en el panorama de los videojuegos. Sobre la poca presencia que tienen los personajes femeninos en el mercado de los videojuegos. Sobre el número de conductas agresivas a las que se enfrentan jugadorxs de todo el mundo cuando controlan un avatar femenino (Easten, 2006). Y sobre todo, sobre el acoso que reciben aquellas mujeres que alzan su voz ante





# VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.

El fenómeno "GamerGate" surge en agosto de 2014 como reacción a la actitud y forma de actuar poco ética de algunos medios especializados en videojuegos, tratando de reivindicar la esencia del videojuego e

MARÍA TOSCANO ALONSO.

## EL FENÓMENO "GAMERGATE" NACE COMO CRÍTICA A LA ACTITUD POCO ÉTICA DE ALGUNOS MEDIOS.

intentando evitar que algunos periodistas especializados se dejen comprar por particulares o empresas a la hora de realizar críticas o reseñas. El "hashtag" que se utiliza para referirse a este movimiento,"#GamerGate", se hace viral cuando el actor estadounidense Adam Baldwin lo utiliza. Sin embargo, la ética periodística pasa a segundo plano y es el sexismo de esta creciente industria el que toma relevancia ya que se achaca al feminismo parte de culpa de la cuestión que hace nacer al movimiento, asegurando que feministas y periodistas están asociados. Surgiendo así dos vías en el "GamerGate", por un lado la que sólo entra en debate de la ética periodística y por otro la que ataca al feminismo y por ende su contrapunto que critica el sexismo que se lleva a cabo con este fenómeno. Más de un año después, si ponemos este hashtag en el buscador de twitter, encontramos numerosos tweets recientes entre los que podemos ver ataques al feminismo.

El mundo de los videojuegos está masculinizado, pese a los cambios que se han dado en la sociedad, y a la evidencia de que las mujeres constituyen buena parte de la comunidad de jugadores, los videojuegos masivos y con un presupuesto alto, suelen buscar un público masculino. Si bien es cierto, muchas mujeres son asiduas consumidoras de juegos que no las tienen como target, a menudo repudiando los juegos considerados femeninos que no hacen más que fortalecer los roles asignados a las mujeres en la sociedad, por ejemplo la colección de juegos Imagina ser... dirigidos a un público femenino infantil que inculca a las niñas el rol de madre y el obligado gusto por la moda.



# ANITA SARKEESIAN ES LA VÍCTIMA MÁS CONOCIDA.

En este panorama, encontramos una serie de casos de violencia, aparte de la violencia simbólica que ejercen los propios juegos, hacia mujeres desarrolladoras y jugadoras. Anita Sarkeesian, creadora del proyecto Feminist Frequency, ha sido la víctima más conocida de estas violencias. A raíz de un proceso de micromecenazgo en Kickstarter que puso en marcha para financiar un proyecto feminista "Tropes vs. Women in Video Games" donde se analiza la representación de las mujeres en algunos videojuegos, comenzó a recibir numerosos insultos y amenazas a través de las redes sociales, estos se hicieron más numerosos y preocupantes con el "GamerGate". Si bien, el acoso hizo que Sarkeesian se plantease en algunos momentos abandonar sus esfuerzos por hacer visible el sexismo que se produce en la representación de las mujeres en televisión, cine, comics, videojuegos... ella no paró y consiguió sacar adelante su proyecto consiguiendo un gran apoyo por parte de personas que, al igual que ella, lo consideraban importante. La crítica y comunicadora afirmaba en una entrevista para Rolling Stone en 2014 que los jugadores "están tratando de mantener el status quo, la ilusión de que el mundo de los videojuegos es para hombres, y que esto no va a cambiar"[1]

# AUNQUE SARKEESIAN NO ES LA ÚNICA VÍCTIMA DE ACOSO CIBERNÉTICO DENTRO DEL "GAMERGATE".

No es Anita Sarkeesian la única víctima de acoso cibernético, Zoe Quinn, desarrolladora y creadora de videojuegos, también tuvo que lidiar con una gran cantidad de insultos y amenazas recibidos a través de internet. El acoso hacia Quinn comenzó por publicaciones en internet de su exnovio, que escribió en su blog que ella le habría sido infiel con un periodista especializado para que este criticase su videojuego Depression Quest de forma positiva, esto fue motivo de revuelo entre los jugadores machistas, dando lugar a la mencionada en primer término, "GamerGate". La situación contra Zoe llegó a un punto tal, que la desarrolladora no podía salir a la calle sola, incluso tuvo que cambiar de domicilio por miedo a que las amenazas recibidas llegasen a producirse. Todas aquellas personas que se posicionaron como defensores de la desarrolladora también recibieron amenazas.

Otra de las perseguidas en internet es Brianna Wu, desarrolladora y "blogger". Al igual que Quinn, Brianna tuvo que dejar su casa debido a las repetidas amenazas de violación y muerte, todo por desarrollar un videojuego, Revolution60, con fuertes ideas feministas con protagonistas femeninas.

Los casos de Sarkeesian, Quinn y Wu, han sido los más conocidos y denunciados en

1 Traducción propia. Se puede consultar la entrevista en: https://www.rollingstone.com/culture/features/anitasarkeesian-"""GamerGate"""-interview-20141017

THE LAST OF US: LEFT BEHIND.

## LOS REPETIDOS ACTOS DE VIOLENCIA VERBAL Y DE AMENAZAS HACÍA ESAS MUJERES HAN INFLUIDO EN SUS VIDAS PRIVADAS.

las redes. Los repetidos actos de violencia verbal y de amenazas hacia estas mujeres han influido en sus vidas privadas de forma muy importante, así como en el desarrollo de su trabajo. Anita Sarkeesian tuvo que cancelar una charla en la Universidad de Utah debido a que la amenazaron con llevar a cabo un ataque armado si se presentaba en dicha institución. Así, otras profesionales se vieron también envueltas en estos acontecimientos al ver como a causa del "GamerGate" les cancelaban ponencias en el SXSW (South by Southwest) una congregación donde especialistas en cine, música y medios interactivos dan conferencias. Esta iniciativa surge a finales de los 80 en Austin, Texas. Caroline Sinders, diseñadora de videojuegos; Katherine Cross, socióloga y crítica; y Randi LeeHarper, creadora de Good Game Auto Blocker, herramienta creada para combatir el acoso en las redes sociales; fueron las afectadas del efecto del "GamerGate" en el SXSW, ellas iban a hablar sobre el acoso hacia las mujeres en esta comunidad y la organización tomó la decisión de cancelar sus ponencias para posteriormente mostrar sus disculpas por tal actuación y convocar estas ponencias para otro momento.

Sin embargo, no son estos los únicos actos discriminatorios y negativos hacia las mujeres en el mundo del videojuego, a menudo, los jugadores machistas utilizan insultos únicamente referidos al género cuando una mujer se equivoca jugando "on-line" o mostrando como juega a través de Twich, una página en la que miles de usuarios muestran sus partidas para que otros vean cómo juegan. Aunque se insulte o se intente ridiculizar tanto a hombres como a mujeres por hacer una mala jugada o tomar una decisión errónea, las actitudes suelen variar. Cuando

## SIN EMBARGO NO SON ESTOS LOS ÚNICOS ACTOS NEGATIVOS HACÍA LAS MUJERES.



## LOS JUGADORES MACHISTAS UTILIZAN INSULTOS ÚNICAMENTE REFERIDOS AL GÉNERO CUANDO UNA MUJER SE EQUIVOCA JUGANDO "ON-LINE".

SUPERBROTHERS: SWORD OF SORCERY EP

## EXISTE UNA DIFERENCIA CONSIDERABLE EN EL TRATO DEPENDIENDO DEL GÉNERO.

una mujer falla los comentarios que más se leen son: vete a fregar, mujer tenías que ser, es que esto no es cosa de chicas, etc. Cuando no fallan, las mujeres jugadoras que intervienen en este tipo de plataformas, suelen recibir regalos, en el mejor de los casos, y comentarios subidos de tonos e incómodos, en el peor. Podemos ver así que hay una diferencia considerable en el trato dependiendo del género.

La violencia y la diferencia es patente, vamos desde las microviolencias que encontramos en las representaciones estereotipadas o esos regalos que se hace a las jugadoras; "al decir de Foucault, de lo capilar, lo casi imperceptible, lo que está en los límites de la evidencia. El prefijo "micro" del neologismo con el que nombro a estas prácticas alude a esto" (Bonino, l. 1998: 3); hasta las macroviolencias como son los acosos y amenazas de violación y muerte a diferentes especialistas del medio. Entre esto, no podemos olvidar que el mundo de los videojuegos es un mundo que, en sus pocos años de vida, se ha desarrollado en torno al hombre, esto se




## LA VIOLENCIA DE GÉNERO COTIDIANA SE EXTRAPOLA AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.

puede ver como una semejanza con la industria cinematográfica, en la que al principio no había mujeres y posteriormente las que hubo tomaron puestos de poca relevancia y relacionados con la dirección artística, la peluquería o el vestuario, como vemos en los videojuegos, tan solo un 22% de las personas implicadas en el desarrollo de videojuegos son mujeres. El techo de cristal existente en ambas industrias es considerable.

El machismo que aún impregna cada aspecto diario es uno de los puntos más influyentes para que haya violencia hacia las mujeres en el campo de los videojuegos ya que la violencia cotidiana se extrapola a cada ámbito en particular, "si hay una chica en una clase de trescientas personas, es difícil que luego lleguen muchas a programar videojuegos, y esto no es desde luego porque a las mujeres no les guste la ingeniería, es un condicionamiento social que viene de muy antiguo. Desde muy pequeñas, a las niñas se les está metiendo en la cabeza la idea de que a las mujeres se les dan mejor las profe-

GONE HOME.

## NO PODRÁ ELIMINARSE EL MACHISMO DENTRO DE ESTE MEDIO MIENTRAS CONTINÚEN DÁNDOSE ESTAS CONDUCTAS EN LA SOCIEDAD.

siones que tienen que ver con el trato humano, con los cuidados, con la empatía... y que la mente analítica es la del hombre"[2].

Es decir, todos estos actos de violencia de cualquier calibre cuyo único motivo viene dado por una diferencia de género, tienen como punto de partida un problema de base que es social. Por lo tanto, no podrá eliminarse el machismo dentro de este medio mientras continúen dándose estas conductas en la sociedad, y menos mientras sigan dándose de forma generalizada.



FIN

BEYOND GOOD AND EVIL.

---

2. Antonio Santo, periodista especializado en videojuegos en Minuto 00:08:24 del documental "Mujeres + Videojuegos" de Marina Amores.



# JANE SHEPARD.

## UNA REFLEXIÓN SOBRE EL PAPEL DE LA MUJER EN MASS EFFECT.

El primer concepto o la primera idea que surgió para crear al Comandante Shepard, protagonista indiscutible de una de las sagas de ciencia ficción más conocidas dentro y fuera del videojuego, Mass Effect, fue femenina (Fuente: Twitter). Los primeros conceptos de Jonathan Cooper del personaje así lo demuestra, mostrándonos a una protagonista femenina, sin embargo, esta idea se deslizó entre los gabinetes de producción del videojuego hacía otra muy diferente, permitir al jugador elegir entre jugar como mujer o como hombre ¿qué ocurrió entre bastidores para crear un protagonista masculino, en lugar del ya creado femenino? ¿Por qué se arrojó sobre el protagonista masculino toda la fuerza de la propaganda y la publicidad para que la Comandante Shepard muriera en el olvido hasta la tercera entrega de la saga? En esta entrada intentaremos responder a estas dos preguntas y nos extenderemos a lo largo del tema intentando dilucidar las causas de un mal mayor, la escasa representación femenina en los videojuegos y especialmente, la escasa representación femenina en los lugares protagonistas de los videojuegos. Además de esta idea, intentaremos difundir o quedar abocetada otra igual de importante, la etnia, aunque este asunto lo guardaremos para futuros textos.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

## JANE SHEPARD FUE EL PRIMER CONCEPTO QUE DIO ORIGEN AL PERSONAJE PROTAGONISTA DE MASS EFFECT.

Antes de comenzar con nuestra labor realizaremos un pequeño paréntesis para extendernos sobre un tema que consideramos capital, la importancia de este tipo de textos. Por supuesto no esté en concreto, uno más en un mecanismo que hace tiempo no para, sino la de todos los estudios sobre personajes femeninos en los videojuegos. Los videojuegos cargan con una gran responsabilidad social que hasta la fecha no la han aceptado ni han cargado con ella. Su característica universal y democrática, todo el

## LOS VIDEOJUEGOS CARGAN CON UNA GRAN RESPONSABILIDAD SOCIAL QUE AÚN NO HAN ACEPTADO.

mundo puede acceder a ellos, les limita en cuanto a los contenidos que pueden verter sobre según que audiencias. Por supuesto estos contenidos están limitados por edades, pero hasta la fecha y debido a la falta de concienciación social esta ordenación por edades no ha resultado todo lo satisfactoria que debería haber sido. Por tanto, se corre el riesgo, real e importante, de influir negativamente en la audiencia de los videojuegos por una simple, aunque poderosísima, razón:

"The possible identification with video game characters provides an important rationale for research about game content, in particular about the kinds of roles and identities that are portrayed in games" (Smith, 2006) (Fuente: Springer)

## LA IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR CON EL PERSONAJE ES UNO DE LOS PRINCIPALES PROBLEMAS

Es nuestro deber, por tanto, como prensa escrita digital y como medio divulgativo, reflexionar y criticar los aspectos y problemas que derivan de una de las características principales del videojuego, la identificación del jugador con el personaje a controlar y las acciones que realiza o hace este mandado por el jugador y la influencia que puede ejercer sobre el comportamiento real del usuario. Esta es la fuente de inspiración de este texto, intentar arrojar una idea crítica sobre el tema. Por lo tanto, sin más dilación, pasemos al tema que nos ocupa.

Cuando al director de publicidad de Bioware, David Silverman, se le preguntó exactamente esto, por qué se habían decantado por el Shepard masculino para la publicidad del juego, respondió:

"When creating a rich sci-fi epic like Mass Effect, you need to keep a certain level of consistency so people




## ES NUESTRO DEBER, COMO PRENSA ESCRITA, REFLEXIONAR Y CRITICAR LOS ASPECTOS Y PROBLEMAS QUE SE DERIVAN DEL VIDEOJUEGO.



# BIOWARE SE DECANTÓ POR UN PERSONAJE MASCULINO DEBIDO A DECISIONES DE MÁRQUETIN.

unfamiliar with the property can clearly identify who the hero is that they get to become," Silverman said.

"Had we released images showcasing both a male and female Shepard, people wouldn't be able to identify who the hero was or what was going on." (Fuente: VG247)

Siguiendo la lógica de Silverman, este argumentaba que tomaron la decisión de elegir al Shepard masculino para mantener una coherencia interna dentro del producto. Si eligieron a un protagonista masculino para la primera parte, para no desorientar al usuario, debían seguir utilizando al personaje masculino en la imagen de futuras entregas. Sin embargo, de acuerdo a las declaraciones de Cooper al comienzo del texto, sabemos que la primera idea fue crear únicamente a una Shepard mujer ¿por qué, entonces, no utilizaron a la Comandante Shepard para mantener la coherencia de la saga? Por supuesto, esta decisión totalmente deliberada no tuvo en cuenta el problema del género ni ningún otro de carácter social o ideológico, sino que el peso que decantó

# DESPUÉS, SEGÚN BIOWARE, SE MANTUVO AL PERSONAJE PROTAGONISTA MASCULINO PARA NO PERDER LA COHERENCIA DE LA SAGA.

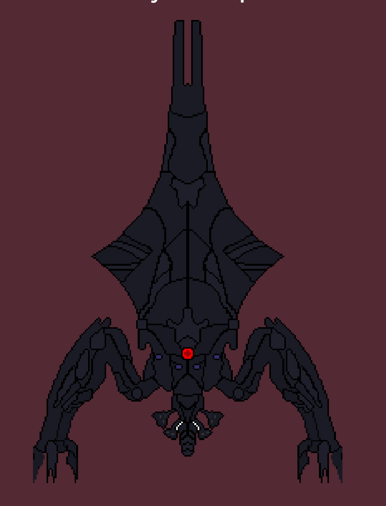
la balanza fue el financiero. Presentar a un héroe masculino que respondía a las características clásicas del héroe es una medida menos arriesgada, de acuerdo a la lógica de riesgo comercial, que presentar a una protagonista femenina. Como siguen demostrando las sentencias del departamento de publicidad del juego:

"Though both genders were given equal importance during development, marketing felt there was a need for a single identifiable hero for promotion of the game." (Fuente: Wikipedia)

Opinión que hasta la propia dobladora de la Comandante Shepard comparte, aunque matiza que esta idea, la preponderancia del modelo masculino frente al femenino, cambia hacia la tercera entrega del juego:

"Hale: I think it's habit, largely. And I think they're maybe less aware of the option. It's not something that has occurred to them, and the marketing materials are all male Shepard. Although that's changing. There's the vote on Facebook where you can vote for which "FemShep" should be on the cover of the game." (Fuente: RockPaperShotgun)

Por supuesto, estas medidas publicitarias tuvieron su eco en el juego, donde únicamente un 18% de todos los jugadores disfrutaron del título encarnando a la Comandante Shepard en lugar del Comandante Shepard (Fuente: RockPaperShotgun). Otro aspecto más que viene a reafirmar la importancia de la publicidad y los medios de comunicación en el moldeamiento de conductas y comportamien-






# MASS EFFECT NO VISIBILIZÓ A SU PERSONAJE FEMENINO.

tos oficiales que mantienen y aseguran una estructura prefijada, como ya defendimos en otra entrada en esta misma revista donde hablamos de los videojuegos como una industria cultural que sustentaba un discurso concreto.

De hecho, los medios de comunicación y la prensa del videojuego también tuvieron su cuota de culpa en el desprecio del modelo femenino del protagonista de Mass Effect al no tenerlo en cuenta tanto como debieran y hacer referencias a él únicamente cuando en la tercera entrega el estudio permitió al público elegir su aspecto. Esta elección es la que más páginas y referencias ocupa en toda la red en torno al tema de la feminidad de Shepard (Fuente: Wikipedia). Otra muestra del trato diferente del que se bañan las noticias referentes a la mujer en el mundo del videojuego, como demuestra esta pregunta realizada por el equipo de IGN Casey Hudson, director de Mass Effect y las respuestas de este mismo, recalcando aspectos ligados a la feminidad tradicional:

"IGN: You can choose to play as a female character. Does that make any difference in the game? Will men hit on you? Will you be treated differently for being a woman? And if so, can you give an in-game example? Does being female change any of your dialogue tree options during the game?

Hudson: Playing as a female character was given equal importance as the experience as the male, with lines being written specifically to work with a female character, and with some plots developing differently. The romance opportunities are different as a female character, and there are some other fun differences that players will notice. But the interesting thing about the female Commander Shepard is that she's very strong, in a way you'd expect from a real-life military officer. She's not a caricature of the idea of role-playing as a female, but

**BUENA PARTE DE LA CULPA DE LA OCULTACIÓN DE LA PERSONAJE PROTAGONISTA FEMENINA LA TUVO LA PRENSA, QUIEN APENAS HIZO MENCIÓN A ELLA.**



## LA POLÉMICA SIEMPRE ACOMPAÑÓ A JANE SHEPARD.

instead she's very impressive as a strong female character that's sensitive yet extremely confident and assertive." (Fuente: ING)

Sin embargo, estos mismos aspectos, tratados en una página dedicada a la narrativa y examinada por una mujer, cambian por completo:

"Commander Jane Shepard is not merely our protagonist and player-avatar in the Mass Effect franchise. She's an ???? in practically the original Greek sense: a warrior of outstanding (legendary, potentially superhuman) achievements. Moreover, since Shepard's interactions with other characters remain substantially the same regardless of whether one is a John or a Jane, it's established that Commander Jane Shepard isn't remarkable because she's a woman. She's extraordinary because she's Shepard" (Fuente: Tor)

Con esta idea que acabamos de lanzar no es nuestra intención defender que únicamente las mujeres pueden hablar de este tema. Esta idea no nos resulta lógica por varias razones, la primera es que quien se encuentra detrás de la pantalla tecleando esto pertenece al género masculino y segundo, aunque podríamos seguir hilando números, si únicamente quien ha vivido algo puede escribir sobre ello ¿qué sería de los historiadores? Creemos firmemente que cualquiera puede escribir sobre cualquier tema, siempre y cuando presenta una cierta objetividad y fuentes primarias que apoyen su discurso para que este no sea únicamente una opinión subjetiva, sino una opinión razonada y argumentada.

## LA POTENCIA DEL PERSONAJE DE SHEPARD RECAE EN ESTO MISMO, EN QUE ES SHEPARD, NO EN QUE ES UNA MUJER O UN HOMBRE.

Siguiendo con nuestra disertación, y recogiendo el argumento citado en la referencia anterior, la potencia del personaje de Shepard recae en esto mismo, en que es Shepard, no en que es mujer u hombre, este hecho, en el juego, es indiferente y sale a palestra únicamente, como creemos haber demostrado, por motivos publicitarios, como indica igualmente Liz Bourke en la revista "Science Fiction & Fantasy Novelists":

"And if you chose to play as a woman, you hear all the dialogue that's normally reserved for male heroes . . . but it's she and her and my god that sounds weird. And awesome." (Fuente: SFNovelists)

Mass Effect consigue recoger todo el imaginario de la literatura épica tradicional ligado a la figura del héroe e imbricarlo con éxito en un personaje femenino. Hecho que presenta, indiscutiblemente, una novedad en el ámbito del videojuego y más aún en grandes producciones como esta, ya que en otras anteriores también se da este hecho, así como en juegos independientes de menor popularidad. De hecho, Mass Effect no se limita únicamente a presentar un protagonista femenino de especial calado, sino que se interesa también por todas las demás protagonistas secundarias:

"This is reinforced by the ubiquity of other female characters who possess a wide array of competences: Gunnery Chief Ashley Williams, asa-



## FUE EN EL MOMENTO DE LA VENTA CUANDO SE PRIORIZÓ AL PERSONAJE MASCULINO.

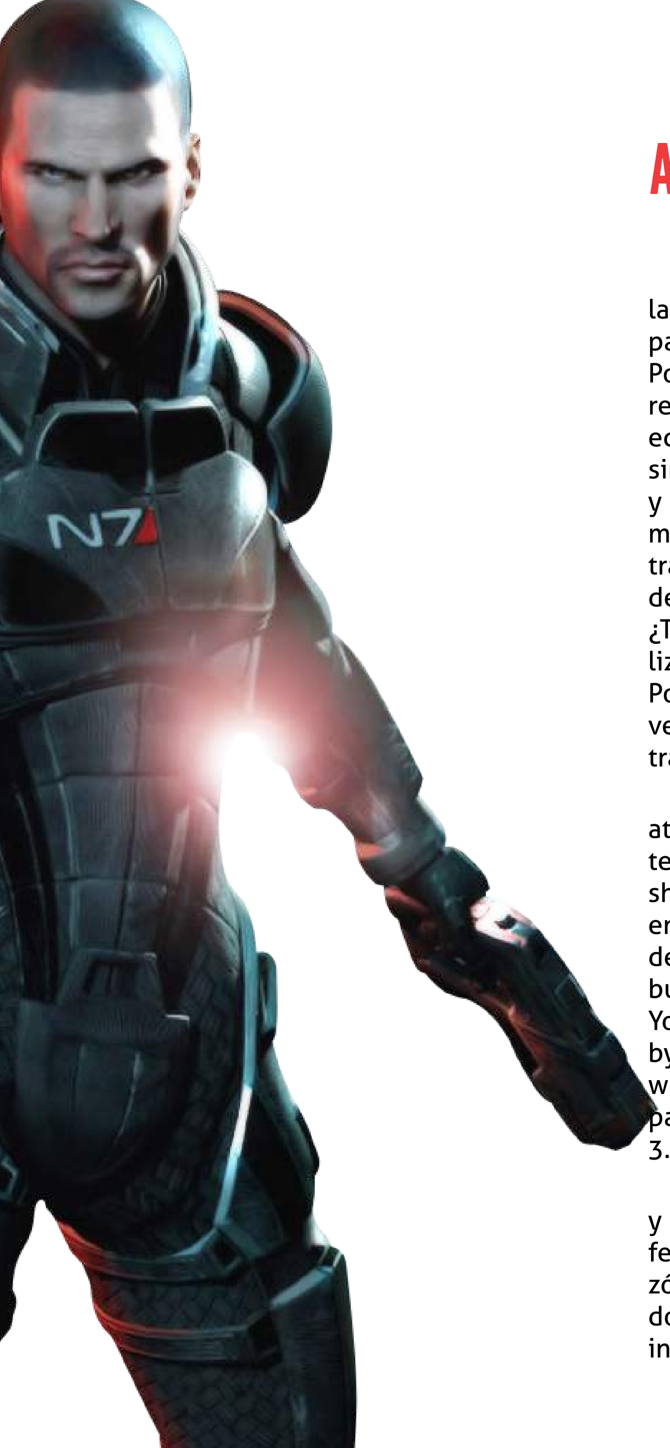
ri archaeologist/information broker Liara T'Soni, quarian engineer Tali'Zorah vas Neema, Doctor Chakwas, Miranda Lawson, the asari Justicar Samara, and human weapon of mass destruction Jack ("Subject Zero"). And although the visible people of the human Alliance's high command trend male, Mass Effect's galaxy at large is populated with a multitude of interesting women, both human and alien." (Fuente: Tor)

Por lo tanto, y haciendo un breve inciso hasta aquí, podríamos resumir todo lo escrito en una breve sentencia, durante el desarrollo del juego se prestó la misma importancia al protagonista masculino y femenino, pero fue a la hora de la venta y la publicidad cuando el modelo femenino quedó recluido y el masculino paseado por todos los salones de prensa y publicitarios. En cambio, para la tercera parte, este hecho cambió, aunque no podamos averiguar, aportando datos, exactamente el porqué, guardando la pregunta para futuros textos.

"Mr. Commander Shepard, star of Mass Effect video game box art, is going to have to share the cover with his female counterpart, Ms. Commander Shepard, at least in the collector's edition version of Mass Effect 3, BioWare says." (Fuente: Kotaku)

Como podemos comprobar todos aquellos que tengamos

## EN LA TERCERA SI SE DIO VISIBILIDAD AL PERSONAJE FEMENINO.




## EN LA PORTADA APARECÍAN LOS DOS PERSONAJES.

la edición física de la tercera parte, la portada es reversible. Por defecto, hecho también reseñable, se nos muestra la edición masculina de Shepard, sin embargo, si sacamos esta y le damos la vuelta, podremos tener nuestro juego ilustrado por la visión femenina del personaje protagonista. ¿Tan difícil hubiera sido realizar esto desde un principio? Por supuesto que no, pero aquí vendría otro escollo para nuestra protagonista, su aspecto:

"Are you tired at looking at your horrendous, Frankenstein's monster-esque male shepard? Have you always enjoyed the female Commander Shepard's voice acting, but can't find a look you like? You should fix those problems by shutting up and voting for what you want female Shepard to look like in Mass Effect 3." (Fuente: Game Informer).

Para dotar de una imagen y un aspecto a la protagonista femenina del juego se realizó una encuesta en Facebook donde el usuario o cualquier interesado podían votar por

## PARA EL ASPECTO DE JANE SHEPARD SE REALIZÓ UNA ENCUESTA ABIERTA.

seis modelos existentes para dotar de una cara y un estilo a la protagonista del juego. Sin embargo, esta decisión no vino exenta de polémica:

"That's up to you. BioWare's letting the Mass Effect fan base pick from one of six female Commander Shepard options—as long as they have a Facebook account—a vote that will determine what she'll look like in-game and presumably on the special edition's box art. All six look rather angry about being Commander Shepard, all six look like fans of eyeliner. None of them really look like the previous default Fem Shep." (Fuente: Kotaku)

La primera de ellas es la que comentamos y ahondaremos más tarde, únicamente se dio para elegir seis modelos, seis modelos realmente parecidos y que apenas representaban un espectro estético y étnico razonable. Y la segunda es que esta escasez de modelos para elegir vino dada por la propia Bioware, quien vetó un gran número de opciones realizadas por el autor de la ilustración feme-



# JASON CHAN

REALIZÓ MÁS DE 100 VARIACONES DE JANE, BIOWARE ELIGIÓ SEIS.

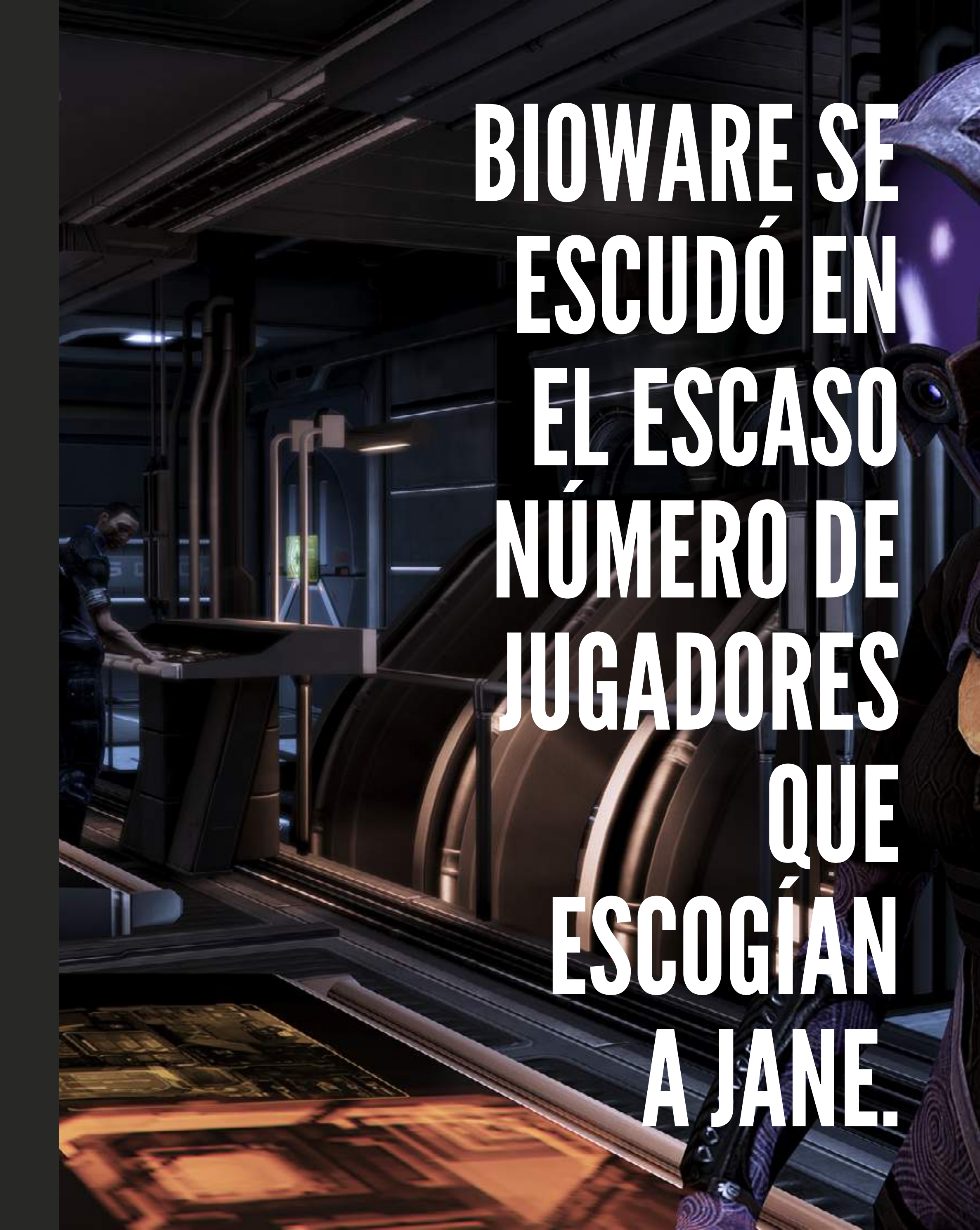
nina de Shepard, Jason Chan:

"It's...interesting. Look closely and you see that there were wildly different variations on the theme, spanning races, faces and features." (Fuente: Kotaku)

El autor, Jason Chan, realizó más de cien variaciones, tampoco muy diferentes unas de otras, de las que Bioware únicamente permitió ´únicamente seis elecciones, como podéis observar en las imágenes si entráis en los enlaces, de muy escasas diferencias. Esta reticencia a dar protagonismo al modelo femenino podría venir por muchas y diferentes causas, como apuntaba Keza MacDonald en un artículo publicado en The Guardian el 19 de febrero de 2014 (Fuente: The Guardian).

Bioware se defendió apuntando a otras razones para no dotar de mayor visibilidad a la Comandante Shepard, como por ejemplo el escaso porcentaje de usuarios que elegían a la mujer sobre el hombre para disfrutar de Mass Effect. Ante lo que los usuarios respondían que se debía, en parte, a la poca accesibilidad que poseía la opción de cambio de género dentro de la personalización del personaje principal en el menú inicial:

"One of the arguments trotted out by FemShep detractors down the pub is that most players never even realise they have the option of playing as a character whose vocal performance feels



BIOWARE SE ESCUDÓ EN EL ESCASO NÚMERO DE JUGADORES QUE ESCOGÍAN A JANE.

like an entirely different persona to the male version's.

"But Silverman revealed that only 13 percent of Mass Effect players use the default Commander Shepard: the remaining 83 percent customise their hero, changing class, abilities, appearance – and gender." (Fuente: VG247).

Además dirigían sus puntos de mira hacia otra idea, ellos, Bioware, no se habían decantando por una versión "canónica" del personaje protagonista para Mass Effect, sino que habían dejado al jugador que eligiera su propio modo de jugar:

"Because of this, BioWare won't commit to a "canonical" Mass Effect – Commander Shepard's gender, attitude, abilities and romantic interests are the player's responsibility alone". (Fuente: VG247).

Aunque como hemos ido defendiendo, dentro de la publicidad realizada sobre el juego y la difusión de este por los medios de comunicación la versión hegemónica y preponderante siempre había sido la versión masculina. Provocando un conflicto o un cruce erróneo de declaraciones donde se contradecían a

# BIOWARE

## CULPÓ A LOS JUGADORES POR LA ESCASA VISIBILIDAD DE JANE.

## EN DEFINITIVA, LA ELECCIÓN DEL PERSONAJE MASCULINO FUE DEBIDO AL PESO DEL DISCURSO MASCULINO.

ellos mismos. No ahondamos ni dotamos de importancia la versión femenina del juego porque los jugadores no están interesados en ella, y por esta misma razón volcamos toda nuestra actividad publicitaria en la versión masculina, ya que es la más popular. Sin embargo, creemos que hay otras razones, obvias, por las que no se optó por elevar la publicidad del personaje femenino:

"In conclusion, the results of previous studies indicate that many video game titles, published over a lengthy period of time, were dominated by male characters. Female characters appeared in submissive roles. It is also evident that most characters were

## COMO TAMBIÉN SE VE EN LA SEXUALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES FEMENINOS.

White. The dominant trend should not blind us to the fact that the results of Ramírez et al. (2002) seem indicative of some change" (Jansz et Martis, 2007) (Fuente: Springer).

La decisión, como apuntamos anteriormente, fue completamente deliberada y condicionada por el peso del discurso dominante dentro del videojuego, un mundo de hombres, pese a quien pese, en la actualidad (Fuente: Gamespot) y que influye a todo aquel que quiera hacerse un hueco en el competitivo mundo del videojuego, con más posibilidades de triunfar si acoge y sigue el discurso dominante en lugar de diferenciarse, acción que conllevaría un riesgo mucho más importante (Fuente: Akihabara Blues)

Este hecho, el seguimiento del discurso dominante dentro de los videojuegos por Mass Effect, no lo encontramos únicamente en el hecho del ascenso del modelo masculino frente al femenino de la dupla protagonista, sino que lo encontramos en otro aspecto aún más evidente, la sexualización de muchos de sus personajes femeninos:

"Reaction to other female characters – especially Mass Effect 2 "perfect" Miranda and her frequent butt-shot close ups – has not been as positive.

# MIRANDA

## LA MUJER PERFECTA, BASA SU CARÁCTER EN LA SEXUALIDAD.

But, Silverman says, Miranda's sexiness is an important part of her character – and she's not the only one.

"The fact is, some characters are defined by their attractiveness, such as a woman who is genetically engineered to be perfect," he argued.

"Camera angles help tell the story and portray key aspects of each character – in Miranda's case, her curves and sexuality. We had similar shots of Jacob." (Fuente: VG247)

En la respuesta de Silverman, como este mismo apunta, la mujer perfecta, Miranda, es una mujer que basa su carácter en la sexualidad. Idea que explica muchas de las cosas que aquí estamos intentando describir. Además del uso de la cámara que realizan durante toda la partida, mostrando, en muchas ocasiones, partes consideradas tradicionalmente sexuales como el trasero del personaje.

Este hecho es un hecho que debe superarse, por el bien de la industria y por el bien de la sociedad en su conjunto y puede llegar a cambiarse de una manera realmente simple, aunque terriblemente complicada, crear arquetipos de mujer dentro de los videojuegos auténticos y reales, no pasados por ningún filtro cultural masculino dominante, como apunta Ann Lemay, escritora de Mass Effect:

"Creating diverse and engaging female characters—or any character that isn't both white and male—shouldn't be such an issue," she explains. "If we can move beyond the resistance to such characters in our games, both as non-player characters and as main protagonists, I honestly believe that we'll end up with richer narratives and a broader audience, and the industry ends up with a bigger and more interesting playground."It's a win-win all around." (Fuente: PC Gamer).

Para llegar a este ideal se debe pasar antes por encima de las grandes compañías, creadoras del discurso dominante, por los grandes inversores que ofrecen el capital necesario para producir los videojuegos y que exigen, a cambio de su dinero, evitar cualquier tipo de riesgo añadido como la increíble e inoportuna ocurrencia de situar a una mujer como protagonista. De hecho, esta idea que resume nuestro texto, la causa del sexismo no proviene de los desarrolladores, sino de las grandes campañas de publicidad y los departamentos de publicidad, se nos antoja cristalino en este ejemplo propuesto, Mass Effect. El primer boceto de los desarrolladores para el protagonista del juego fue una mujer, una de las escritoras del juego defiende la idea de personajes protagonistas femeninos ricos y atractivos en sí mismos y una dobladora del personaje femenino que apuesta por esto mismo, opiniones y declaraciones cegadas y olvidadas por los compañías de publicidad, quienes, obvian-

## EL PRIMER BOCETO PARA EL PERSONAJE PROTAGONISTA DE "MASS EFFECT" FUE UNA MUJER.



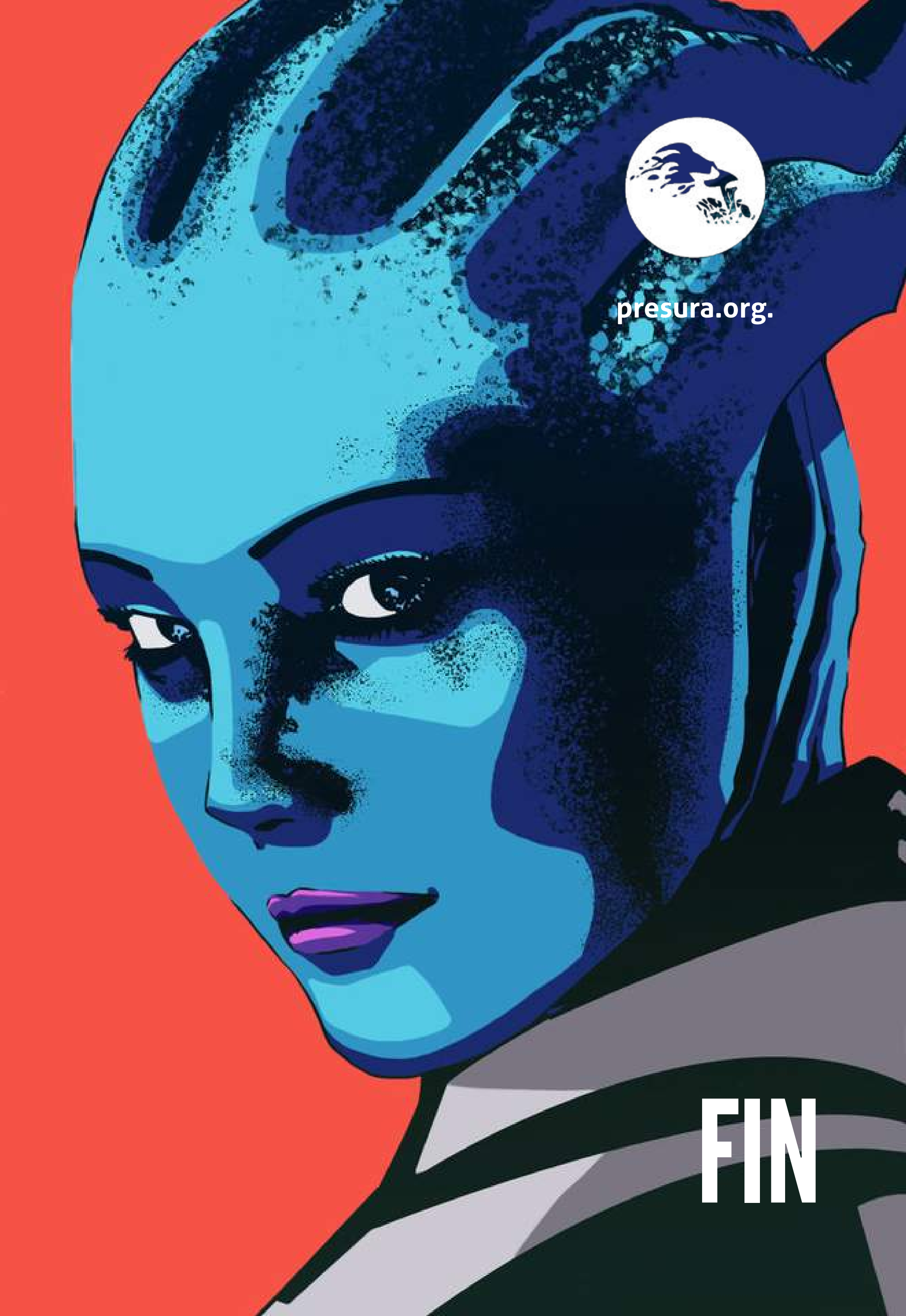
# AÚN QUEDA MUCHO TRABAJO POR HACER.

do todos estos aspectos se doblegan al discurso canónico occidental producido por los grandes capitales para evitar riesgos comerciales que supongan la pérdida de la confianza de estos grandes inversores y por tanto, pongan en peligro el futuro de la compañía:

"We had some [companies] that said, 'Well, we don't want to publish it because that's not going to succeed,'" Moris recalls. "'You can't have a female character in games. It has to be a male character, simple as that.'" (Fuente: PC Gamer).

Sin embargo, gracias al trabajo de muchas de estas personas que trabajan en la base del sector, desarrollando y produciendo de manera independiente juegos, este ideal se está materializando y consiguiendo, aunque aún queda mucho trabajo por realizar:

"In all seriousness, the issue of protagonist gender isn't so cut-and-dried as some publishers would believe. Tomb Raider, a foundational female-hero franchise, saw an excellently received reboot, and reviews praised Lara Croft's younger, more rugged character. Bastion developer Supergiant just announced its next RPG to great reception— Transistor features a female main character." (Fuente: PC Gamer).



# MI JUEGO.



## A BORDO DEL BEAGLE, DE ANDRÉS PINTO NEGREIRA.

Siempre me ha gustado la electrónica y la informática. He hecho muchos pequeños programas para aprender pero nunca una aplicación completa. Después de mucho pensar decidí programar un videojuego. Mis juegos favoritos siempre han sido Age of Empires y Zelda: A link to the past. El segundo es un juego que muestra un apartado artístico que adoro, muy cuidado en todos los aspectos, y en sí, mi mayor inspiración.

A finales de 2014 a mi hermano se le ocurrió una idea fantástica: un Pokemon decimonónico en el que Darwin buscaba nuevas especies y se enfrentaba a otros naturalistas. Me gustó tanto que empecé a pensar en cómo hacerlo. Tuve que añadir enemigos como piratas para otorgarle más emoción y romanticismo al juego. En definitiva, mis piratas son unos soñadores utópicos que surcan los mares en busca de aventuras, y, al mismo tiempo, unos criminales que siembran el terror allá donde van.

## A BORDO DEL BEAGLE ES UN JUEGO SOBRE LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES, DE CHARLES DARWIN.

Con Darwin como protagonista lo lógico era hacer un juego educativo. Sin embargo esta idea no me resultaba atractiva porque estos títulos suelen ser, en algunas ocasiones, muy poco divertidos. En el que me encuentro desarrollando la parte educativa tiene la misma importancia que el argumento, ni más ni menos; porque un juego no es un libro de texto ni pretende serlo. Con el juego intento transmitir pocos conocimientos, y sencillos, de una manera muy amena.

En la Royal Society hay un debate entre evolucionistas y creacionistas. Darwin sale de viaje en busca de pruebas que demuestren la hipótesis de la selección natural. Otros naturalistas, rivales de Darwin, salen a buscar pruebas que apoyen la hipótesis catastrofista de William Buckland.

Darwin viaja por Sudamérica y las islas del Pacífico buscando fósiles y nuevas especies. Tiene que vencer a sus rivales en los combates por turnos antes de que le quiten las pruebas. Para ganar la partida necesita muchos puntos de conocimiento. En mitad del viaje se cruza con una banda de piratas que juran vengarse de él. Después de perseguirlo por medio mundo lo llevan secuestrado a la república de Libertatia, donde han creado una utopía libertaria fundada sobre nobles ideales.





# ZELDA

## Y SUS PRIMEROS JUEGOS ES UNA GRAN INFLUENCIA.

Cuando lo liberan Darwin vuelve a Londres. Nada más llegar es juzgado por piratería, porque se cree que fue con los piratas voluntariamente. Si llegas hasta aquí con suficientes puntos de conocimiento podrás demostrar la inocencia de Darwin e ir a la Royal Society, donde usarás los puntos de conocimiento que hayas acumulado durante la partida para demostrar la evolución.

El juego consiste en explorar los niveles en busca de animales y fósiles, huir de los piratas y volver a Londres para demostrar la teoría de la evolución con todas las pruebas que hayas reunido.

- 20 niveles que explorar
- 100 especies que descubrir
- 100 fósiles que recolectar
- 100 conclusiones científicas con las que demostrar la evolución.

Cuando encuentres animales salvajes debilítalos en un combate por turnos y trata de capturarlos. Cada nueva especie que descubras te proporcionará puntos de conocimiento. Otros naturalistas se cruzarán en tu camino para arrebatarte las pruebas, y no podrás continuar hasta que los venzas en combate.

Los fósiles también te proporcionan puntos de conocimiento. Están desperdigados por todo el juego.

Consigues una conclusión científica por cada diez puntos de conocimiento. Las conclusiones son pequeños textos que explican la teoría de la evolución de forma amena.

## LA ÚLTIMA GRAN INFLUENCIA ES LA PROPIA FIGURA DE DARWIN.

## OTRA DE LAS GRANDES INFLUENCIAS DEL JUEGO ES POKEMON.

Al final del juego vuelves a Londres y te enfrentas a William Buckland en la Royal Society. Si has conseguido todas las concluiones científicas demostrarás la teoría de la evolución y pasarás a la historia como el mejor naturalista de todos los tiempos.

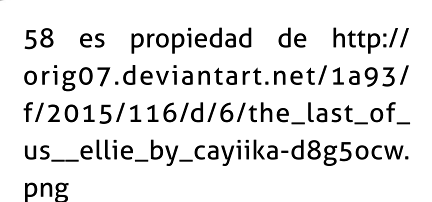
Ya se puede descargar una demo desde el blog del juego. El juego completo también se podrá descargar gratuitamente. Estará disponible para Windows, Mac y Linux en la primavera de 2016.

A finales de febrero comenzaré una campaña de crowdfunding en Verkami porque necesito finaciación para terminar la programación, los dibujos y el diseño de niveles.

### CONTACTO:

BLOG DEL JUEGO: http://eljuegodedarwinysusanimales.blogspot.com.es/
TWITTER: @abordodelbeagle
CORREO: andrespintonegreira@gmail.com


PRÓXIMO NÚMERO:
LUCASARTS
LÍMITE PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES:
1 DE FEBRERO DE 2016.



# CRÉDITOS:

## IMÁGENES:

Las imágenes de las página 6, 62 y 63 es propiedad de http://www.chuonscribbles.blogspot.com.es/.

La imagen de la página 13 es propiedad de http://rebecca-mock.com/

La imagen de la página 35 es propiedad de http://theblamelessflame.deviantart.com/gallery/45515474/Strong-Female-Characters.

La imagen de la página 30 es propiedad de http://generalgm.deviantart.com/art/Samus-Aran-2010-version-157532235

La imagen de la página 50 y 51 es propiedad de http://garymotherpuckingoak.deviantart.com/art/Bayonetta-Wallpaper-468889226

La imagen de la página 54 y 55 es propiedad de http://img07.deviantart.net/a115/i/2015/064/c/c/dragon_age_cassandra_by_yamaorce-d8kis4r.jpg

La imagen de la página 58 es propiedad de http://orig07.deviantart.net/1a93/f/2015/116/d/6/the_last_of_us__ellie_by_cayiika-d8g5ocw.png

La imagen de la página 56 es propiedad de http://jigokuen.tumblr.com/post/75833621251/an-ellie-drawing-last-of-us-was-by-far-one-of-my

## TEXTOS:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, "Jane Shepard. Una reflexión sobre el papel de la mujer en Mass Effect" se publicó originalmente en akihabarablues.com y "Pechos fuera ¿empoderarse o desnudarse? Mis píxeles, mis derechos" fue publicado con anterioridad en la página gaymer.com

## REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.




# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



# SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG